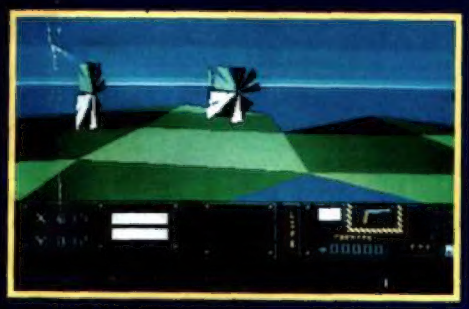
AMIGA DÜNYASI

YIL: 2 SAYI: 21 ŞUBAT 1992 18.000.-TL(KDV DAHİL)



★ HUNTER

★ POWER MONGER
★ HERO TURTLES
★ MICROPROSE GOLF
★ LARRY V

★ GOD FATHER

★ IMEGINE

★ MÜJDAT GEZEN

BİYAT

İÇİNDEKİLER

GRAFİK

BOB EDITOR 10-11
GRAFİK TEKNİKLERİ 12-13
IMAGINE 20-27

MÜZİK

DR T'S COPYIST. 18-19

ÖZEL

RED SECTOR DEMO MAKER 16
AYIN KONUĞU 32-33
MÜJDAT GEZEN
DRAW 2000 43-45
PİLOTLAR KAHVESİ 60
SHOW TIME 92
VİRÜS 95
RESİMLİ ROMAN 96

SÜREKLİ YAZILAR

HABERLER 4-6
AYIN OYUNLARI 14
OKUR MEKTUPLARI 42
AMIGA SALATASI 50-52

DİLLER & DERLEYİCİLER

AMOS 8
AMIGA VE C 28-29
AMIGA BASIC 30-31
PASCAL 38-39
ASSEMBLER 46-47
ASSEMBLER'DA YENİ UFUKLAR 48-49

OYUN TANITIM

ADVENTURE 54-59
DUNGEON MASTER 54-56
LARRY V 58-59
DOUBLE DRAGON 62
ADVANTAGE TENNIS 64-65
FLIGHT SIMULATOR 66-69
POWER MONGER 70-71
CONAN 72
HUNTER 74-79
HUDSON HAWK 80
GOBLINS 82-83
ABC BOXING 84
KUWAIT ASSAULT 85
HERO TURTLES 86
SPELL BOUND 87
MICROPROSE GOLF 88
FUZZBALL 89
GOD FATHER 91

DONANIM

HARDWARE DERSANESİ 34-37

PROGRAM DÖKÜMLERİ

PROGRAM DÖKÜMÜ 94

BİYAT
BİLGİSAYAR YAYINCILIK TİCARET ve SANAYİ LİMİTED ŞİRKETİ

ADINA SAHİBİ ve SORUMLU YAZI İŞLERİ MÜDÜRÜ
MAHMURE ÜNYELİ

GENEL YAYIN YÖNETMENİ
CAN ÖZTÜRK

YÖNETMEN YARDIMCISI
MURAT ŞENYÜZ

SATIŞ MÜDÜRÜ
SİNAN KÖMÜRLÜ

MALİ İŞLER MÜDÜRÜ
İNCİ KÖMÜRLÜ

REKLAM MÜDÜRÜ
BURÇİN ENEŞ

TASARIM GRUBU
SİNAN GÜRDAĞCIK
TUNÇ DİNDAŞ
ÜMİT ERTEK

FOTOĞRAFLAR
MEHMET ÖZCAN

MONTAJ
TURGUT TUNCAY Tel:518 18 51

RENK AYRIMI
ATLAS GRAFİK TEL: 527 30 45

BASKI-CİLT
GRAFİK SANATLAR
TEL: 150 04 58

YÖNETİM YERİ
KUŞDİLİ CAD. DOKUZLAR APT.
No=22/1 Kadıköy/İST.
Tel: 338 08 95

DERGİMİZİN TÜM DİZGİ VE SAYFA MIZAMPAJI AMIGA MASAÜSTÜ YAYINCILIK SİSTEMİ İLE YAPILMAKTA, RENK AYRIMI VE DİZGİ ÇIKIŞLARI KUBBEALTI DİZGİ MERKEZİNDEN ALINMAKTADIR.

BAŞBAŞA

Merhaba,

Siz dergimizi elinize aldığınızda Şubat ayı gelmiş, okullar sömestre tatiline girmiş olacak. Ama biz son hazırlıklarımızı tamamladığımız şu günlerde, öğrencilerin üzerine son sınavların yorgunluğu, gelen tatil günlerinin rehaveti ile birlikte çökmüş durumda.

Şubatın ilk günlerinde geleneksel Commodore Show da başlayacak. Bakalım bu yıl show'da neler görecek, neler yaşayacağız. Dileğimiz biraz daha fazla özen, biraz daha çok dikkat gösterilmesi. İster rica deyin, isterseniz dilek siz Commodore culardan da bir isteğimiz var. Commodore Show'un varolma nedeni ve gayesi sizlersiniz. Lütfen sahip çıkalım ve hiç olmazsa yılda bir kez birlikte olma fırsatını kaçırmayalım: COMMODORE SHOW da buluşalım.

Ocak 1992 dergileri ellerine çok geç ulaşan sevgili ABONELERİMİZ bize çok kızdılar. Kendi açılarından çok haklılar tabii. Ama bize kızmadan önce lütfen içinde yaşadığımız ülke koşullarını düşünün. Yılbaşı posta trafiği nedeniyle posta dağıtımı o kadar gecikti ki yılbaşı tebrik kartları bile daha yerlerine yeni ulaşıyor. Üstelik bu konuda bizim yapabileceğimiz hiçbir şey yok. Zamanla bu sorunları çözebilmeyi umuyoruz.

Hatırlarsınız, dergimizin 2. sayısında bir okur anketi yapmıştık. Sizlerin büyük ilgisiyle çok sayıda bir katılım sağlandı. Bu arada birçok şey değişti; biz de sizler gibi yeni yeni şeyler öğrendik. İşte bu değişiklikleri tahlil etmek, sizin tercih ve düşüncelerinizi öğrenmek amacıyla bu sayıda yeni bir okur anketi hazırladık. Bu ankete katılmanız, bizi çok sevindirecek. Üstelik katılımcılar için çeşitli sürprizlerimiz olacak. Herşeyden önce sizlerle yakınlaşmak amacıyla kurduğumuz AMIGA DÜNYASİ CLUB'a ücret ödemeden üye olabileceksiniz. Bu klübe üye olmanın avantajları ile ilgili bir mektup, üyelik kartınız ve 1992 takviminiz, dolduracağınız anket formu elimize geçtiğinde adresinize gönderilecek. Katılımcılara şimdiden teşekkür ediyoruz.

Bu aydan itibaren dergimizle birlikte poster vermeye başlıyoruz. Poster için uygun malzeme bulduğumuz her ay, derginizle birlikte odalarınızı süsleyecek yeni posterler hediye etmeyi sürdüreceğiz. Tabii önümüzdeki aylarda yeni yeni sürprizlerimiz de olacak. Posterinizi beğeneceğinizi umuyoruz.

Bu ay bir yenilik de Diller&Derleyiciler bölümünde. PASCAL ile programlama konusuna başlıyoruz. Pascal kullanıcıları yeni köşemizi sevecekler.

Gelecek ay görüşmek üzere, hoşçakalın.....

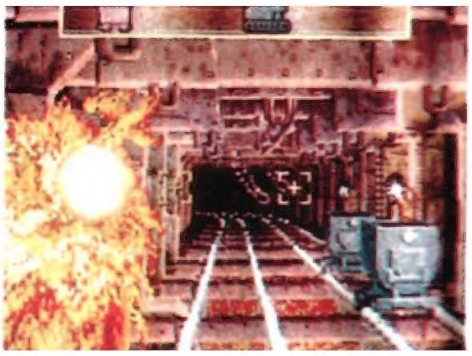
AMIGA DÜNYASI adına,
MAHMURE ÜNYELİ

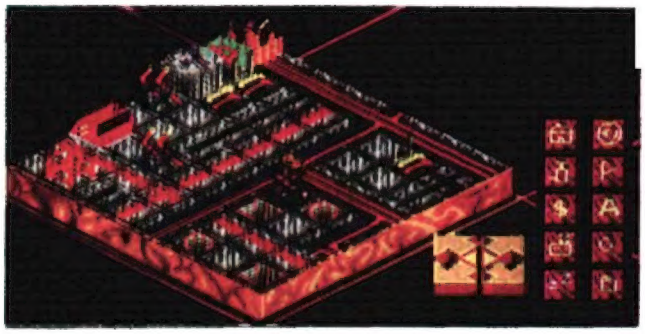
Commodore, COMMODORE ELECTRONICS LIMITED'in tescilli markasıdır.
Commodore-Amiga, Commodore-Amiga.Inc'ın tescilli markasıdır.
Amiga Dünyası dergisinde yayınlanan yazıların yayın hakkı saklıdır, izinsiz kopyalanması ve kullanılması yasaktır.
Dergimizde yayınlanan yazıların sorumluluğu yazarına, ilanların sorumluluğu ise ilan veren kuruluşa aittir.

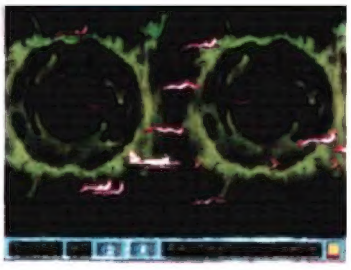
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER

YENİ OYUNLAR

Bu ay oldukça çok yeni oyun haberimiz var. Bazı oyunların ikinci versiyonlarının da yeraldığı bu liste herkesi memnun edecek. Neler diyeceksiniz? Hemen saymaya başlıyoruz. Fantastic Voyage, Final Lap, Rail Chase, Brides of Dracula, Paper Boy 2, Monkey Island 2 ve sıkı durun Eye of Beholder 2 ile Utopia 2. Tabii bunlardan bazıları hakkında söyleyeceklerimiz var. Örneğin, 1966'da Akademi'nin özel görüntü efektini kazanan Fantastic Voyage adlı filmden aynı adla Amiga'ya uyarlanan Fantastic Voyage. İnsan vücudunda, beyne yapılan bir yolculuğu konu alan oyun oldukça güzel efektler ve grafikler içeriyor. Proteus adlı mini bir denizaltıyı kullandığınız oyun zaman zaman arcade de oluyor. Ayrıca bu güne kadar görülmemiş organik grafikleri ile oldukça da iddialı görünüyor. Utopia 2 ise oldukça ilginç bir şekilde hazırlanıyor. Programcılar ilginç fikirleri olan kişilerin kendilerine yazmalarını istiyor. Gönderilecek en iyi 5 fikir imzalı Utopia 2 oyununu kazanacakmış. Yarış meraklıları için Final Lap 2. Operation Wolf ya da Operation Thunderbolt meraklıları içinse Rail Chase piyasaya çıkıyor. Son oyunumuz Brides of Dracula tam bir platform arcade. Kimbilir bu saydıklarımızdan bazıları siz dergimizi okurken piyasaya çıkmış olabilir.





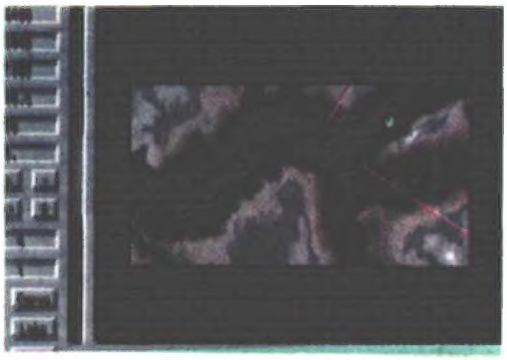


Biraz Chip Ram'a Ne Dersiniz?

Chip Ram'ın üstünlüğü ortaya çıktıkça bu konudaki gelişmelerin ardı arkası kesilmiyor. Son çıkan Mac-A-Chip isimli board size 2MB'a kadar chip ram verirken üzerinde 4MB'lık da fast ram soketleri bulunduruyor. Üzerinde 2MB chip memory olan board 270 pound civarında satılıyor.

HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER
HABERLER
GÖRÜŞLER

Scenery Animator Türkiye'de



Daha önceki sayılanınızda dergimizde de açıklanan Scene Generator programını birçoğunuz biliyorsunuzdur. Şimdi de Natural Graphics'den Scenery Animator adlı program'ı çok duyacaksınız. Dergimizin hazırlık çalışması sırasında gelen program hakkında gelecek sayılarımızda ayrıntılı bilgi bulacaksınız. Program 24-bit fractal scene ekranı hazırlıyor. Yalnız 2MB hafıza gerektiriyor Ekranları HAM modunda hazırlayan programdaki harita özelliği pekçok kişiyi çılgına çevirecek düzeyde. Manzaraya bakış açınızı, uzaklığınızı, ışık yönü ve uzaklığını belirleyebiliyorsunuz. Sanırım bu kadarı sizi cezbetmeye yetecektir. Yalnız hemen belirtelim her güzelin bir kusuru vardır derler. Scenery Aminator'ün de kusuru hızı.

YENİ APPLE MACHINTOSH EMÜLATÖRÜ

Daha önce de Machintosh emülatörleri çıkaran ***Ready Soft*** firması, bunlara bir yenisini ekledi: **AMAX II PLUS.**

Firma, çıkarttığı bu kartla eski ürünlerinde ortaya çıkan sorunları gidermeyi umuyor. Yeni kartın üzerinde AppleTalk Network ve yardımcı birimleri bulunmakta, bununla birlikte Machintosh MIDI sequencer'! da desteklenmekte. Bu sayede, external blr **MIDI** interface'e gerek kalmıyor. Ayrıca standart Amiga drive'ları üzerinden Machintosh disketleri okunup yazılabiliyor ve formatlanabiliyor.

Bu kartın fiyatı $495.95 olup A2000 ve A300'le çalışmakta. Kart üzerine Machintosh Plus'ın 128 K ROM'ları da takılabiliyor.

TBC II TIME BASE CORRECTOR

Amiga yân ürünleri uslanmak bilmiyor. Yeni çıkarılan DPS Personal TBC II kartı, Video Toaster ve diğer efekt üretim kanlan için Time Base Conection ve senkronizasyon sorununun pabucunu dama atıyor. A2000 veya A3000'e yerleştirilen TBC II, çeşitli kaynak sinyallerini ve Proc Amfi fonksiyonlarını içeriyor ve bunlarla kullanıcıya güvenilir, profesyonel bir çözüm getiriyor. Çok iyi bir programla desteklenen kartın Amerika fiyatı $995. Üreten firma ise ***DIGITAL PROCESSING SYSTEMS INC.***

Merhaba arkadaşlar. Bu ayki yazımızda geçen ayki programa bir user interface hazırlamaya başlıyoruz. İlk olarak aşağıdaki programı bir inceleyelim:

```
Rem ************** ***************
Rem **          AMIGA DÜNYASI          **
Rem **          AMOS Demo Program      **
Rem **            Written by           **
Rem **          Burak Ozdemir  .       **
Rem**           AMOS Copyright 1990    **
Rem **          Mandarin/Jawx          **
Rem **                                  **
Rem ************** ***************
Reserve Zone 64
Ink 0
For 1=0 To 7
For F=0 To 7
Set Zone I+8*F+1,I*20,F*20 To(I+l)*20,(F+l)*20
Box I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
Next F
Next I
Do
Flash Off
Curs Off
T=Zone(X Screen(X Mouse),Y Screen(Y Mouse))
R=Int((T-l)/8)
C=T-8*R-1
If(Mouse Key>0 and T<>0) Then SETPIX
If(Mouse Key>0 and T=0) Then Exit
Locate 0,22
Print "Zone ";T;" Row , ";R;" Column   ";C; "    "
Loop
Procedure SETPIX
If Mouse Key=l Then Ink 2
If Mouse Key=2 Then Ink 1
X=X Screen(X Mouse)
Y=Y Screen(Y Mouse)
Paint X,Y,0
End Proc
```

Bu program ekrana 8X8'lik bir grid (ağ) açar ve mouse yardımıyla burada şekil çizmenizi sağlar. Bu program aynı zamanda ZONE komutlarının kullanımına ilişkin iyi bir örnektir. Bu komutu oyun programlarında da kullanabilirsiniz.

Şimdi bu programda bazı değişiklikler yapalım ve elde ettiğimiz programı, geçen ay verdiğimiz programındaki INP_SAMPLE[S] prosedürünün yerine yazalım. Böylece prosedür aşağıdaki gibi olacaktır:

```
Procedure INP_SAMPLE[S]
Cls
Locate 0,22
Print "Örnek verilerini gir   "
Reserve Zone 64
Ink 0
For 1=0 To 7
For F=0 To 7
Set Zone I+8*F+1,I*20,F*20 To(I+l)*20,(F+l)*20
Box I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
Next F
Next I
Do
Flash Off
Curs Off
T=Zone(X Screen(X Mouse),Y Screen(Y Mouse))
R=Int((T-l)/8)
C=T-8*R-1
If(Mouse Key>0 and T<>0) Then SETPIX[S,R,C]
If(Mouse Key>0 and T=0) Then Exit
Loop
End Proc
Rem
Rem
Procedure SETPIX[S,R,C]
If Mouse Key=l
Ink 2
SMPLR(S,R*CLMNS+C)= 1
End If
If Mouse Key=2
Ink 1
SMPLR(S,R*CLMNS+C)=0
End If
X=X Screen(X Mouse)
Y=Y Screen(Y Mouse)
Paint X,Y,0
End Proc
```

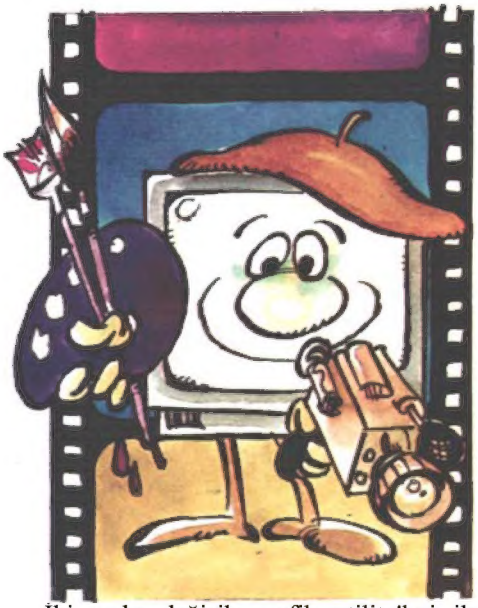
Aynı programda bazı değişiklikler yaparak programın, karakterleri ekrana bastığı bölümü de değiştirebiliriz. Programın bir öncekinden iki ana farkı vardır. İlk olarak program hiçbir zaman mouse'u okumaz. Onun yerine prosedürden çıkmak için bir tuşa basmanızı bekler. Diğer bir fark da rutinin veri kaynağıdır.

Şimdi programdaki SHW_SMPLR|S] prosedürünü silin ve onun yerine aşağıdaki satırları yazın:

```
Procedure SHW_SMPLR[S]
Cls
Locate 0,22
Print "Örnek   ",S+1
Ink 0
For 1=0 To 7
For F=0 To 7
Set Zone I+8*F+1 ,I*20,F*20 To(I+1 )*20,(F+1 )*20
Box I*20,F*20To(I+l)*20,(F+l)*20
Next F
Next I
Rem
For R=0 To 7
For C=0 To 7
PRTPIX[S,R,C]
Next C
Next R
Wait Key
End Proc
Rem
Rem
Procedure PRTPIX[S,R,C]
If SMPLR(S,R*CLMNS+C)=1 Then Ink 2
IfSMPLR(S,R*CLMNS+C)=0 ThenInk 1
X=C*20+10
Y=R*20+10
Paint X,Y,0
End Proc
```

Böylece program çok daha kolay kullanılabilir hale geldi. Geriye bir tek programın kontrol bölümü kaldı. Onu da gelecek ay değiştireceğiz. Ama merak ediyorsanız söyleyeyim, şimdikine benzer bir teknik kullanacağız.

Şimdilik hoşçakalın...



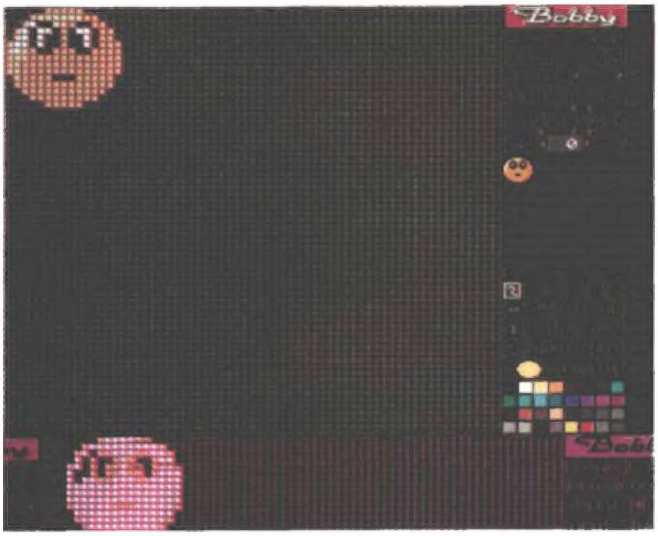
BOBBY

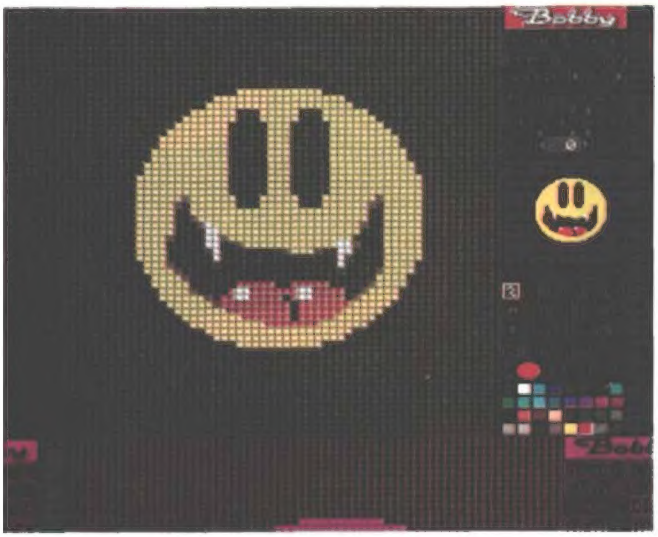
ULTIMATE BOB EDITOR

TUNÇ DİNDAŞ

GEÇEN AYDAN BAŞLADIĞIMIZ OYUN YAPIMINDA KULLANILACAK PROGRAMLAR SERİSİNE BİR YENİSİNİ KATIYORUZ. DİKKAT EDERSENİZ MEHMET İLE BERABER GRAFİK TEKNİKLERİNDE DE OYUN YAPIMINDA KULLANACAĞINIZ TEKNİKLERİ AÇIKLIYORUZ. HAYDİ HAYIRLISI BAKALIM İLK KİM BİR ŞEYLER GÖNDERECEK. BU AYDA SİZLER İÇİN KÜÇÜK AMA OLDUKÇA YARARLI BİR PROGRAMI TANITIYORUZ. BU PROGRAMI HEM BOB YAPIMINDA HEM DE RED SECTOR DEMO MAKER PROGRAMI İÇİN YENİ BOBLAR YAPIMINDA KULLANABİLİRSİNİZ. SÖZÜN KISASI, BU AY BİR TAŞLA İKİ KUŞ VURUYORUZ.

İki aydır değişik grafik utility'leri ile uğraşıyoruz. İşte bu ay da size oldukça değişik bir grafik utility'si. Bildiğiniz gibi geçen ay oyun yapımında kullanılan bir programı tanıtmıştık. Bu program sayesinde oyunlannız için kademeler ve demolarınız için playfieldler yapabilirsiniz. İşte bu ay tanıtacağımız program da böyle çok yönlü bir program. Bu programı özellikle oyun yapımında rahatlıkla kullanabilirsiniz. Programımızın adı 'BOBBY' (Dallas'daki 'BOBBY' ile alakası yok.) DATABECKER firması için 'GEORG SONNENBERG' tarafından yazılmış kısa bir program. Şimdi bana bu utility ne işe yarıyor diye sormayın. Bu program ile BOB dizayn edebilirsiniz. Hani oyunlarda hareket eden büyük nesneler gibi, shoot'em up'lardaki gemiler vs gibi. Ayrıca bu program sayesinde RED SECTOR DEMO maker ile yapacağınız demo ve introlara BOB yapabilirsiniz. Hani şu RED SECTOR DEMO MAKER'ın içinde hareket eden pacman'ler gibi. Evet şimdi programımızı öğrenelim.





Bu grafik utility'sinin ne işe yaradığını öğrendik, şimdi programın içindeki seçenekleri öğrenelim. Sağ kenarda yukarıdan aşağıya kadar çizim menusunun seçenekleri bulunur. Sol tarafta kalan büyük yer ise çizimin yapılacağı yerdir. İşte seçenekler:

LOAD: Buradan daha önceden yaptığınız bob animlerini yükleyebilirsiniz. Ayrıca RED SECTOR DEMO MAKER'ın. içinde bulunan 'bobs' directorysindeki bobları da buradan yükleyebilirsiniz. Seçenek seçildiği zaman karşınıza 'LOAD" penceresi çıkar. Burayı açıklamıyorum. Öteki programlardaki 'LOAD' penceresi ile aynıdır.

SAVE: Bu seçenek ile de yaptığınız 'BOB' animlerini diskete kaydedebilirsiniz.

Şimdi konumuzu ikiye böleceğiz. Bu utility ile iki tür 'BOB' yapabilirsiniz Bunlardan birincisi tek frame olan animasyonsuz BOB'lar, ötekisi ise animasyonlu BOB'lar, yani ağızlarını açıp kapayan pacman'ler gibi. işte bu 'LOAD' ve 'SAVE' seçeneğinden sonra bulunan seçeneklerin tamamı animasyonlu 'BOB' yapmaya yarar. Şimdi onları öğrenelim.

PLAY: Yaptığınız animasyonlu BOB'u seyretmenize yarar.

LOOP: Bob animasyonlarını gösterme biçimlerini buradan ayarlayabilirsiniz.

SPEED: Bu seçenek animasyonun hızını ayarlamaya yarar. İlk açılışta '7' olan hızı isterseniz saniyede '50'ye kadar çıkarabilirsiniz. En az seviye ise ' 1 'dir.

NEW: Yaptığınız animasyonları silip tekrar başlanacak duruma getirir. Çizim programlarındaki 'CLEAR' ile aynıdır.

WORK: Burası biraz önemli. Buraya kliklediğinizde ekranda animasyon frameleri üzerinde çalışabilirsiniz. Tekrar kliklediğinizde çizim moduna geçersiniz. Bu özelliği tam öğrenmeden çizim yapmaya başlamayın çünkü sonra yaptığınız animasyonları kaybedebilirsiniz.

DEL: O anda ekranda bulunan animasyon karesini yani frame'i siler.

ADD: Yaptığınız animasyonlu BOB'un frame sayısını bir arttırır. Yapacağınız animasyonun sayısını baştan belirlemediyseniz bir kare çizip buradan frame sayısını bir arttırabilirsiniz.

Bu seçeneklerin altında yaptığınız BOB'un küçük yani normal halinin bulunduğu alan var. Burasının hemen altından mouse göstergecini çizim alanına çı-

kardığınızda koordinatları gösteren kısım belirir. Şimdi çizim seçeneklerini kısaca öğrenelim. Anlatım sırası her zamanki gibi soldan sağa doğrudur.

***FREEHAND:** Her çizjm programında bulunan 'FREEHAND' seçeneğidir. Burası ile çizim yapabilirsiniz. Tabii ki alttaki paletten istediğiniz renge klik yaparsanız o renk ile çizim yapabilirsiniz.

***LINE:** Doğru çizmeye yarayan seçenektir. Bu seçenek de her çizim programında bulunur. Kullanımı ötekilerindeki ile aynıdır.

***SQUARE:** Kare çizmeye yarayan seçenektir. Bunun da kullanımı aynıdır.

***CIRCLE:** Bu seçenek ile de çember çizebilirsiniz. Bu seçeneğin de kullanımı aynıdır.

***FILL:** İstediğiniz alanları doldurmaya yarayan seçenektir. Çalışma mantığı ötekiler ile aynıdır.

***BRUSH:** Oldukça işe yarayan bu seçeneğin bu programa konulması oldukça sevindirici. İstediğiniz yerleri BRUSH' olarak alıp kopyalayabilirsiniz.

Şimdi öteki seçeneklere geçelim. İlk önce ana menünün sol tarafında alt alta duran üç tane küçük kareciği açıklayalım. Bu kutucuklar sayesinde çizim ekranında duran BOB'u istediğimiz yöne çevirebiliriz. Yani X,Y yönünde veya tersini almak için buraları kullanabilirsiniz. Zaten bunları bu kutucuklann üzerlerinde bulunan simgelerden de anlayabilirsiniz. Deluxe

Paint'teki 'z' ve 'x' tuşlanndaki görevlerin aynısını yapar.

UNDO: Yaptığınız son işlemi geri alır. Yani bildiğiniz klasik 'UNDO' seçeneğidir.

LOAD: Yaptığınız BOB'u yüklemenize yarar.

CLR: Çizim ekranını silmenize yarar.

SAVE: Yaptığınız BOB'u kaydetmenize yarar.

QUIT: Programdan çıkmak için kullanılır.

DEL: Disketten daha önce yaptığınız 'BOB'lan silmek için kullanılır.

PALETTE: Aynı Deluxe Paint'teki gibi renk paletini ekrana çıkarır. Daha sonra paletteki seçenekler sayesinde renkleri istediğiniz gibi değiştirebilirsiniz. Bu paletteki seçenekler aynı Deleuxe Paint'teki gibidir. Burayı tekrar açıklamaya gerek görmüyorum.

Ayrıca ana menüdeki renk paletinden sağ mouse tuşu ile zemin rengi alabilirsiniz. Öteki çizim programlan gibi. Buradan da anladığınız gibi kullanımı oldukça basit bir programdır. Birçok alanda rahatlıkla kullanabileceğiniz küçük programı utility disketinize eklemeyi ihmal etmeyin.

Bu ay grafikçiler için kötü bir aydı. Doğru düzgün hiçbir grafik programı maalesef ülkemize gelmedi. Ama yakında bu sıkıntının geçeceğini umuyorum. Bu arada sorularınız olursa bize yazmayı ihmal etmeyin. İsteğimi tekrarlıyorum. Eğer yaptığınız resimlerin sayfamızı süslemesini istiyorsanız yaptıklannızı bize gönderin. Gelecek aya kadar hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

GRAFİK TEKNİKLERİ

by MEHMET ALi ŞAHiN & TUNÇ DiNDAŞ

OYUN GRAFİKLERİ ÜZERİNE (I)

HER AY OYUNLAR ÜZERİNE UTILITYLER VE BENZERİ PROGRAMLARI AÇIKLIYORUZ. İŞTE BU AYDA KONUMUZU DAHA CİDDİLEŞTİREREK OYUN BLOKLARININ HAZIRLANMASINI ANLATACAĞIZ. HER ZAMANKİ GİBİ HERKESİN ANLAMASI İÇİN EN BASİT ÖRNEK OLAN TUĞLALI DUVAR ÖRNEĞİNİ VERİYORUZ.

Selam pixel severler. Bu ay sizler için değişik bir grafik tekniğini açıklamaya başlıyoruz. Oyunlarda kullanılan arka zeminler pek çoğumuz için -başlangıçta da olsa- merak konusudur. Ancak bu tür grafikleri yapmanın bir sürü farklı tekniği vardır. Biz bu değişik teknikleri sizlere anlatabilmek için, bu teknikler üzerine birkaç sayılık dizi hazırladık. Bu ay ilkiyle başlıyoruz.

Oyun blokları dediğimiz oyunların geri planlarını ve kademeleri oluşturan grafiklerin yapımından bahsedeceğiz. Birçok oyunda kullanılan bir tür blok olan duvar örneğini vereceğiz. BOULDER DASH, PUZZNIC ve benzeri oyunlarda çok gördüğümüz bu duvarlar, Özellikle platfrom oyunlarının vazgeçilmez bloklarındandır. Neyse biz yine resimlerimizi açıklamaya başlayalım.

RESİM l'de, her zamanki gibi renklerin RGB değerlerini veriyoruz. Renkler: FFF, DCB, CA8, A85, 963, 841, 630. Işık yine sol üstten geliyor. Oyun grafiklerinde, grafiklerin tamamı yapılırken ışığın kaynağına dikkat etmek ve onu unutmadan resimleri oluşturmak gerekiyor. Çünkü eğer öteki grafiklerde ışık kaynağının yeri değişirse, hiç de gerçekçi olmayan bir grafik dizisi çizmiş oluruz. Blok grafikleri çizmeye başlayalım.

Şimdi RESİM 2'deki blok grafiklerinin boyutlarından bahsedelim. Oyun bloklarının en küçüğü 16 x 16 boyutunda, ya da bu sayıların katları olur. Ama genelde 16 x 16 boyutunda olurlar. Bu resimde bloklar üzerinde tuğlaların nasıl dizayn edildiğini görüyoruz. Dikkat ederseniz, bloklar yanyana geldiği zaman kopukluk olmuyor.

Her olasılıkta bütünlük sağlıyor. Bu işlemi oyun yaparken öteki bloklar üzerinde de uygulamalısınız.

RESİM 3'te, dizayn edilmiş tuğla bloğunun içini dolduruyoruz. Işığın sol üstten geldiğini unutmadan tuğlaları renklendirelim. Tuğlaları üst kısımları daha renkli, alta indikçe koyulaşan bir biçimde boyayalım. Tabii bu renklere bağlı kalmak zorunda değilsiniz. İstediğiniz renk paletini oluşturup kendi paletinizi kullanmanız mümkün. Bu şekilde, bu renklere bağlı kalmaksızın değişik renklerle başka efektler elde edebilirsiniz.

RESİM 4'te, aynı bloğu daha koyu renklerle bir daha yapalım. Bunu arka plan için kullanacağız. Dikkat ederseniz tuğlaların en koyu yerleri tram ile renklendirilmiş. Şimdi altta bu bloklarla yapılmış mini bir oyun kademesi yaptım. Burada ayrıca geçen aylarda MEHMET'in öğrettiği cam teknikleri ile bir kaç objeyi de buralara serpiştirelim. Ve nasıl? Atomic oyununu hatırlatmadı mı size?

İşte bu ayki arka plan hazırlama tekniğimiz bu kadar. Duvar yapmak o kadar da zor değilmiş değil mi? Siz bu teknikle kendinize yeni ve değişik oyun platformları oluşturabilirsiniz.

Gelecek ay yine burada oyun teknikleri üzerine sohbetimizde buluşmak üzere hoşçakalın. Bol pixelli günler dilerim.

DÜNYA LİSTESİ

1.AN0THERW0RLD(2)
2.ROBOCOP3(1)
3.G0DFATHER (3)
4.AG0NY (YENİ)
5.SPACE CRUSADER (YENİ)
6.ÜT0PIA (5)
7.VIDEO KID (YENİ)
8.WOLFCHILD (YENİ)
9.MICROPROSE GOLF (YENİ)
10.FIRST SAMURAI (YENİ)

TÜRKİYE LİSTESİ

1.ANOTHER WORLD (15)
2.HEIMDALL(1)
3.ADVANTAGE TENNIS (YENİ)
4.REALMS (YENİ)
5.ROBOCOP3(16)
6.CELTIC LEGENDS (YENİ)
7.GODFATHER (YENİ)
8.BIRDS OF PREY (YENİ)
9.TIPOFF00)
10.BARBARIAN2(3)
11.FIRST SAMURAI (2)
12.FUZZBALL (YENİ)
13.DOUBLE DRAGON 3 (19)
14.HUNTER(9)
15.HUDSON HAWK (YENİ)
16.HEARTOFCHINA(4)
17.LARRY5(YENI)
18.CONAN(YENI)
19.LEANDER(YENİ)
20.LEMMINGS 2 (8)

FLOP GAMES

1.FORMULA ONE MANAGER
2.KID GLOVES 2
3.EYEBALLS
4.GRUGGRABBER 2
5.AIR COMBAT
6.BUILT IT
7.ZACK
8.MATCH PARIS
9.BABA YACA
10.X-FIRE

RED SECTOR DEMO MAKER İLE BİRBİRİNDEN GÜZEL DEMOLAR YAPIYORDUNUZ. YA ŞİMDİ BU DEMOLARI GELİŞTİRİP DAHA GÜZEL ŞEYLER YARATMAK İSTER MİSİNİZ? O ZAMAN ZAMAN KAYBETMEDEN BU PROGRAMA SAHİP OLUN VE DEMO DÜNYASININ KAPILARINI ARALAYIN

TUNÇ DİNDAŞ

Geçen aylarda ülkemize gelen RED SECTOR DEMO MAKER'ın üzerinden oldukça zaman geçti. Bu zaman süresinde hiç demo maker çıkmadı. Uzunca zamandan beri beklenen RSI (RED SECTOR INC) DEMOMAKER'ın yeni versiyonu nihayet ülkemizde. Yalnız DEMOMAKER'ı geliştiren programcı, bu programı başka alanlara da sokmuş. MEDIA MAKER adı verilen film ve jenerik programlarına da oldukça benzetilmiş. Yani bundan sonra bu program hem DEMO **MAKER,** hem de **MEDIA MAKER.**

Bu programı açıklarken daha önceki versiyonda bulunan özellikleri tekrar tanıtmıyorum. Sadece bu programa eklenmiş özellikleri sizin için anlatacağım. Öteki özellikler için dergimizin eski sayısını temin etmenizi tavsiye edeceğim.

Açılış ekranında öteki programdan hiç bir farklılık yok. **PATTERN EDITOR** kısmından **OTHER COMMANDS** adı verilen yeni bir bölüme giriyorsunuz. Buradaki farklı komutlar şunlar:

FILM SCREEN 32: Burada 32x32 boyutundaki fontlarla FİLM ekranı yapabilirsiniz. Burada bu fontlarla yukarı doğru scroll yaparsınız. Şimdi size gerekli değerleri açıklayalım. *TEXTSCREEN,* ilk ekranda yazdığınız text ekranıdır. Buraya yukarı doğru kaymasını istediğiniz ekranın numarasını yazmalısınız. *SPARELINE* ise scroll'un yani kayma hareketinin normal yerden kaç pixel sonra durması gerektiğini belirler. Buraya da bir sayı girmek zorundasınız. *WAITT/ME* ise yazının ekranda kaç saniye kalacağını belirler. Bu seçenekten sonra gelen *FILM SCREEN 16* ve *FILM SCREEN 08* seçenekleri aynıdır. Tek fark, fontların büyüklüğüdür. Kullanımları aynıdır.

FILM BIG LOGO: Yukarıdaki işlemin LOGO'ya uyarlanmış versiyonudur. Ana ekranda *BIGLOGO'ya* yüklenmiş LOGO'yu yukarı doğru kaydırır. Kullanılacak parametreler aynı.

FILM L LOGO: Bu seçeneğin tek farkı, burada hareket ettirilen LOGO'nun küçük yani little logo olması. Burada da kullanılacak parametreler aynıdır. Burada kullanılan birçok seçenek neredeyse aynı:. *FILMTEXT32, FILMTEXTI6* ve *FILMTEXT08*

FULL BIG LOGO: Burada istediğiniz LOGO'yu değişik biçimlerde ekrana getirtebilirsiniz. Şimdi bu nasıl yapılıyor öğrenelim. *LOGO NUMBER, ana* ekranda gösterilmesini istediğiniz logonun numarası; *TIME,* logonun ekranda kaç saniye kalacağı; *POSITION,* ekranda logonun durması gereken yeri yani koordinatı; *MODE* ise efektleri belirler. Burada logonuz için yapılacak efektleri iki türe ayırabiliriz. Bunlardan birincisi *COPPER* efektleri. Copper'ı kullanarak yapılan bir efekttir. Bu efektleri kısaca şöyle tanıtabiliriz.

NORMAL FADE: Renkleri siyaha doğru yavaşça azaltır. Bu işleme fade denir.

SCROLLING: Logonun bir kısmı sağdan, öteki kısmı ise soldan gelerek ortada birleşirler. Güzel bir efekttir.

BEND LEFT: Logo sola doğru esner ve yavaşça kaybolur.

BEND RIGHT: Logo sağa doğru esner ve kaybolur.

ROLLING: Psygnosis tarzı bir efekt. Logo sanki bir rolonun etrafına sayılıymış gibi açılarak ekrana gelir.

FLOOD: Daha önceki RSI DEMO MAKER'da bulunan efektin aynısı. LOGO ekrana akıyormuş gibi gelir.

Bu efektlerin yanı sıra, GRAPHICS efektleri mevcut. Bunlar line'larla yani pixellerle yapılan efektlerdir. Şimdi bunları öğrenelim.

NORMAL FADE: Renkleri siyaha doğru yavaşça azaltır. Bu işleme fade denir.

PIXEL PRINT: Bütün pixeller tek tek ekrana gelir. Karlanma efektine benzeyen bir efekttir.

LINES I: Çapraz çizgiler şeklinde logonun ekrana gelmesini ya da gitmesini sağlayan efekt.

LINES 2: Kareler şeklinde logonun ekrana gelmesini ya. da gitmesini sağlayan efekt. *STARS* ile o anda ekranda yıldızların bulunup bulunmamasını ayarlayabilirsiniz. *BEGINEFFECT,* başlangıç efektidir. Buraya klik yaparak yukarıda tanıttığım efektlerden istediğinizi seçebilirsiniz. Bu logonun ekrana çıkış efektidir. *END EFFECT,* logonun ekrandan kayboluş efektidir. Bu tarzda ayarlaması olan seçenekler ise şunlardır: *FULLTEXT32, FULLTEXT16. FULLTEXT08, FULLSCREEN32, FULLSCREEN 16* ve *FULLSCREEN08.* Tüm seçeneklerin kullanımı aynıdır.

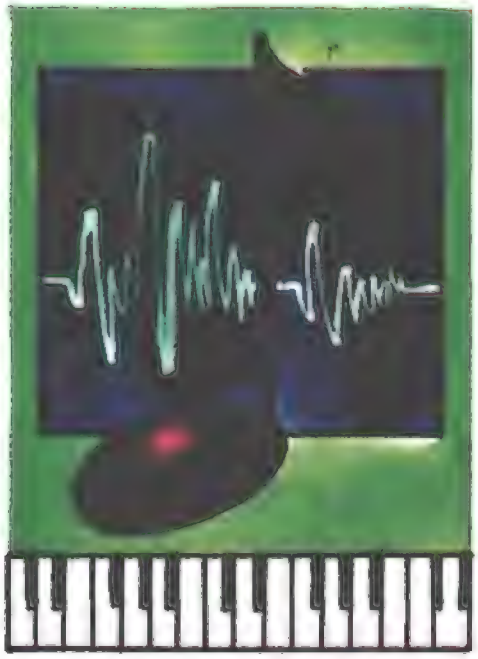
PIXELSCREEN08: Oldukça değişik bir tarz efekttir. Sadece 8x8 fontlar için kullanılır. *TEXTSCREEN'e* ana ekrandan gösterilmesini istediğiniz textin numarasını girin. Daha sonra *POSITION* ile textin başlangıç koordinatını belirleyin.

Kullanım kolaylığı arttırılmış bir program. Mesela disketten dosya ya da data yüklemek istiyorsanız, isminin üzerine gelip iki kere klik yapmanı yeterli olacaktır. Bu programı kullanmak için en az bir megabyte'a sahip olmanız gerekir. Aksi takdirde bu programı kullanamazsınız.

Demo yapmaya meraklı arkadaşlar için oldukça iyi bir program. Kullanım kolaylığı sayesinde rahatlıkla kullanabilirsiniz. Disketin içinde ayrıca daha önceki versiyonla yapılmış demoları yeni versiyona çeviren bir konverter program da mevcut. Bu programın yanı sıra yaptığınız demoları executable dosya haline getiren bir program da var.

Kendiniz için demo ya da video kasetlerinize başlangıç demosu yapmak istiyorsanız, tam size göre bir program. Hemen bilgisayarcınızdan temin edin.

Görüşmek üzere.....



AMIGA&MÛZİK

Dr T's Copyist Professional

Kubilay Kılınç

Merhabalar ve selamlar!... Bu ay Dr.T's Copyist programının açıklamasını kısmetse bitireceğiz. Aslında bu program hakkında anlatmamız gereken birçok şeyi anlattık fakat yine de işin en önemli kısımları bu bölümde saklı. Evet bu ay uğraşıp didinip muntazaman yazdığımız notaların printer'dan çıktısını almayı ve herhangi bir MIDI enstrümanına gönderecek hale nasıl getireceğimizi göreceğiz.

Yazı dizimizin başında da belirttiğimiz gibi bu program müzik konusunda hem bir masa üstü yayımcılık hem de bir sequencer programıdır. Copyist programında yapılan dosyalar hem programın içinden de yazıcıya gönderilebildiği gibi programın 2. disketinde bulunan küçük programcıklar yardımıyla da yazıcıdan bastırılabilir. Şimdi ilk olarak çeşitli sequencer programlarında yapılmış MIDI dosyalarının Copyist dosyalarına çevrilmesi konusuna değineceğiz.

MIDI DOSYALARININ COPYIST DOSYALARINA ÇEVRİLMESİ:

Bu işlem programın içerisinde bulunan IMPORT menüsünde bulunan komutlar yardımıyla gerçekleştirilebilir. Bu menünün komutları ayn ayrı 3 tip sequencer dosya tipine aittir. Bunlar :

KCS AH file:

Dr.T'S KCS MIDI sequencer programına ait '.ALL' ekini taşıyan müzik dosyalarını Copyist programında nota olarak görmemizi sağlayan '.STR' dosyalarına dönüştürür.

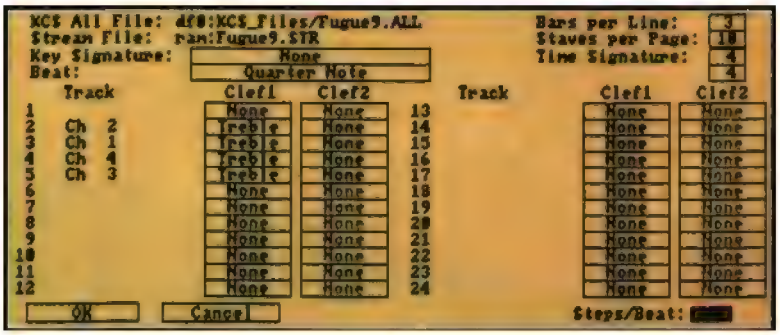
MIDI file:

Bu seçenekte Amiga da kullanılan sequencer programlarında kaydedilmiş '.MID' ekini taşıyan tüm standart MIDI dosyası tiplerini '.STR' dosyalarına çevirir.

SMUS file:

Eğer kullandığınız sequencer dosyası "Deluxe Music Contraction Set" ve diğer başka programların da kullandığı ".SMUS" formatında saklanmışsa bu seçenekle bu dosya tiplerini de '.STR' dosyalarına dönüştürebilirsiniz.

Yukarıda belirtilen 3 seçenekten birini kullandığınızda karşınıza ilk önce küçük bir pencere açılır ve çevrilecek dosyayı yüklemeniz istenir. Daha sonra bu pencere kapanır ve bir başka pencerede çevrilmiş dosyanın nereye ve hangi isimle kaydedileceği sorulur. Benden kişisel bir tavsiye convert işleminin hızlı olmasını istiyorsanız kaydedilecek sürücüyü RAM: olarak belirtmelisiniz. Bu sayede çevrilen dosya direkt hafızaya kaydedilir ve disk driver hem okuma hem de yazma işlemini aynı anda yapmaktan kurtulur. Evet bu işlemlerden sonra ise ekranda büyükçe bir pencere açılır. Burada parçanın '.STR' (Stream Dosyası) dosyasına çevrilirken üzerinde ne gibi düzenlemeler gerekli ise onunla ilgili parametreler bulunmaktadır.



Bu parametrelerin en uygun biçimde ayarlanması gerekmektedir aksi takdirde parça orjinal hali ile çevrilemez ve bir takım aksaklıklar doğabilir. Buradaki parametreleri değiştirebilmek için parametrenin üzerine gelip mouse'un sol butonuna basılı tutmalısınız. Bu durumda sol butona basılı tutarken paremetrelerin alabileceği değerleri gösteren bir pencerecik açılır buradan uygun değeri seçip butonu bıraktığınız zaman parametre yeni değerini almış olur. Şimdi bu parametreleri görelim.

İlk iki satırda çevrilecek MIDI dosyasının nereden okunacağı ve çevrilen dosyanın nereye kaydedileceği belirtilmektedir.

Bars Per Line: Bir porte üzerinde en fazla kaç mezür bulunacağı burada belirtilir.

Staves Per Pages: Bir sayfada en fazla kaç tane porte bulunacağı belirtilir.

Key signature: Parçanın anahtarı burada belirtilir.

Time signature: Parçanın ölçüsü burada belirtilir.

Beat: Metronom vuruşlarının kaçlık olacağı burada belirtilir.

Bu Program 24 MIDI kanalını tanıyabilmektedir.

Track, Clef 1, Clef 2:

Track sütununda bilginin' hangi kanaldan gittiği belirtilir.

Her kanaldaki müzik bilgileri notaya çevrilirken her bir track için alt alta iki porte açar. Clef 1 'de üstte bulunan portenin anahtarı, Clef 2'de altta bulunan portenin anahtarı belirtilmelidir.

Gerçi bu parametreler en uygun biçimde karşınıza gelir fakat yine de bir takım değişiklikler yapılma ihtiyacı duyulabilir. Bu işlemi de gerçekleştirdikten sonra değişim süreci başlar.

Sequence dosyalarını Stream dosyalarına çevirdikten sonra bu sefer bunları ekranda grafik olarak görebildiğimiz, dilersekte herhangi bir yazıcıda çıktısını alabildiğimiz '.ME' isimli Copyist dosyalarına çevirmeliyiz.

Read Stream File: Bu komut ile '.STR dosyalarını okuyup '.ME' dosyalarına çevirebilirsiniz. Bu işlem gerçekleşirken yine ilk önce çevrilecek '.STR' dosyası yüklenir ve çevirme işlemini gerçekleştirmeden evvel bir takım parametrelerin belirtileceği bir pencere karşınıza çıkar. Burada

belirtilen parametreler çevrilme esnasında hangi müzik sembollerinin işleme dahil olup olmadığı hakkındadır. Bu parametrelerin ayarlanması da yine aynı şekildedir.

Evet midi dosyalarının copyist'e aktarılması kısaca bu kadar. Şimdi de bu işlemin tam tersini yani Copyist '.ME' dosyalarını kulakların duyabileceği hale getirmek yani MIDI interface üzerinden MIDI enstrümanlarına çaldırmaya geldi.

COPYIST DOSYALARININ MIDI DOSYALARINA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ:

Bu işlemi yapmak için program disketinin yanında sunulan ikinci disketten yükleyeceğeniz "SYNTH" programcığını işleteceksiniz.

Input File Type:

MUSIC/STREAM: Burada çevrilecek dosyanın türü (MUSIC veya STREAM olarak iki seçenek olmak üzere) belirtilir.

Open: Çevrilecek dosya buradan yüklenir.

Output File Type: Burada ilk evvela çevrilecek dosyanın hangi tip sequence dosyasına çevrileceği belirtilir.

Number Of Tracks: Kaç tane MIDI kanalına ait bilginin çevrileceği burada belirtilir.

Convert: Bu komut ile çevirme işlemine geçilir.

COPYIST DOSYALARININ YAZICIDAN ÇIKARILMASI:

Herşeyden önce "Preferences"'e girerek kullandığınız yazıcı tipi ve markasına uygun şekilde printer tanımlamalarını doğru bir şekilde yapmalısınız. Daha sonra ister programın içinden menü komutlarını işleterek veya "AUXILIARY/SAMPLE DATA" isimli diskette bulunan programcıkları kullanarak y'azıcıdan çıktı alabilirsiniz.

İkinci diskette bulunan yardımcı programlardan uygun olanını işleme soktuğunuzda karşınıza bir pencere çıkar. Burada:

Input File:

Open; bu komut ile basılacak dosya yüklenir.

Text mode; bu parametreyle yazılacak metinlerin (Şarkı sözü, parça ismi v.b) hangi "Bitmap" veya "Printer" modunda mı yazılacağı belirtilir.

Starting Page:

Bu parametreye basılacak ilk sayfanın numarası verilir.

Ending Page:

Bu parametreye basılacak son sayfanın numarası verilir.

Print:

Bu komut ile basım işlemine geçilir. Son olarak da ikinci diskette bulunan "Parts" ve "Font editor" programlarından bahsetmek istiyorum.

Parts: Bu programla '.ME' dosyalarında bulunan partisyonları parçalara ayırıp çoğaltabilirsiniz.

Font Editor: Bu programla User.fonts isimli dosyada bulunan kullanıcıya ait programda kullanılan sembolleri değiştirebilirsiniz.

Bir yazı dizisinin de sonuna geldik. Bir başka yazıda karşılaşmak ümidiyle HOŞÇAKALIN!!!

HAKAN KAYA

Dergimiz AMIGA DüNYASI'nda yepyeni bir boyutun kapısını aralamaya başlıyoruz. Belki yazının sonunda, bu boyutun hükümdarı siz olabilirsiniz. Bunu başarmak sadece size kalıyor. İşte bu ay merakla beklediğiniz süper bir Üç boyut programının açıklamasına başlıyoruz; IMAGINE (Benim çok severek kullandığım bir programdır). İmagine ile uzayda üç boyutlu obje tasarlayıp ona hareket verebilir, ayrıca objelerimizi büyütüp küçültebiliriz. Objelerimize istediğimiz rengi verip üzerinde istediğimiz renkte yansıma olmasını sağlayabiliriz. Yine objelerimize ayna, cam, su, demir, plastik, tahta gibi özellikler de verebiliriz. Ayrıca iki boyutlu bir grafik programıyla yapılmış bir grafiği herhangi bir objenin üstüne sarabilir ve istediğimiz gibi kullanabiliriz. Bu program Metamorf özelliğine de sahiptir (Yani mesela bir araba objesini bir ev objesi haline hiç bozulmadan getirebiliriz). Bu özellik DELUXE PAINT'in son versiyonunda da mevcuttur. Bunların dışında Texture denilen programın kendine özgü yüzey kaplama özelliklerini kullanıp çeşitli renk efektlerinden yararlanabilirsiniz. Programda, 'TURBO SILVER' ile yapılmış objeleri yükleyip kullanabiliyorsunuz; ama sakın Cell'leri kullanmaya kalkmayın, hata verecektir. Yani önce Turbo Silver'dan obje olarak kaydetmeniz gerekir. Yine bu programın kendine özgü özel obje efektlerini de kullanabilirsiniz (mesela bir objeyi patlatma gibi). Tabii ki bu yazıda bunların hepsini öğreneceksiniz. Haydi okumaya başlayalım ve yepyeni bir boyuta atlayalım.

Kısa bir açıklamadan sonra, programımızın anlatımına geçelim. Programı yüklediğinizde, önce digitize bir Imagine grafiğiyle karşılaşırsınız. Disketinizde çok yer kaplayan bu resmi, herhangi bir HAM grafik paint programı ile küçültün. Böylece disketinizde ya da harddiskinizde programın daha az yer kaplamasını sağlarsınız.

BAŞLIYORUZ: PROJECT EDITOR

Program ekranında ilk aşamada iki menu başlığı göreceksiniz: **EDITOR** ve **PROJECT.** EDITOR menüsü, programın o anda içinde bulunduğu editör dışındaki 4 değişik editör bölümünü ve **QUIT** seçeneğini içeriyor. PROJECT menüde ise dosya işlemlerinde kullanılacak 3 seçeneğimiz var.

YENİ YA DA KAYDEDİLMİŞ BİR DOSYA AÇMAK: PROJECT MENU

Imagine programı yüklendikten sonra yapabileceğimiz iki işlem var: Ya yeni bir dosya açarak kendi IMAGINE dosyamızı yaratmak, ya da daha önce açılmış bir Imagine dosyasını yüklemek.

Biz işimize yeni bir dosya açmakla başlayalım. Dosya işlemleri için kullanacağımız **'PROJECT'** menüsünden **'NEW** komutunu seçelim. Karşımıza **Project Name (New)** isimli bir pencere çıktı. İlk önce bir sürücü seçmemiz gerekir (Bu arada Imagine disketimizi çıkartıp yerine data disketimizi takabiliriz). **'Disks'** isimli kutucuğu klikledigimizde, o anda bilgisayarımıza bağlı, kullanabileceğimiz sürücüleri görebiliriz. Kendi kullanacağımız sürücüyü seçelim (Disketle çalışanlar DF0: Harddiskle çalışanlar DH0: vb...). Şimdi sıra, dosyamızın ismini vermeye geldi. Diyelim ki, dosyamızın adı **'BODYS'** olacak (BODYS yerine herhangi bir isim yazılabilir). **File** bölümünü klikleyerek bu ismi yazalım ve **OK** diyelim. Yaptığımız bu işlemler sonucunda, seçtiğiniz sürücüye, BODYS.IMP adında bir directory açıldı.

Hemen programa girdik sanmayın. Çünkü henüz dosya açma işlemini tamamlamış değiliz. Karşımıza çıkacak olan ekrandan, üstte bulunan **'NEW** komutunu seçmemiz gerekecek. Bu seçimle, ekrana bir önceki gibi bir **Rendering Project Name** penceresi çıkar. Bu pencerenin Drawer kısmında, **DF0:BODYS.IMP** yazar. Bu kısma hiç dokunmadan altta bulunan File bölümüne dosyamızın adını yazıyoruz: **"DENEME".** Sonra da 'OK' diyelim. Dosyanızın özelliklerini belirten yeni bir pencere açılacaktır.

PARAMETRE PENCERESİ:

Parameters For Rendering Subproject etiketli bu penceredeki özellikler, animasyon kareleri ve pic'lerle alakalıdır. Bunları kalem kalem inceleyecek olursak:

Rendering Methot kısmında yapılacak ve çizilecek olan grafiğin hangi modda olacağını belirliyorsunuz.

B/W Wire: Eğer bu seçeneği işaretlersek, çizdireceğimiz grafik telmodel şeklinde olur (Yani sadece çizgi şeklinde).

B/W Shade: Bu seçenekte yine telmodel, fakat siyah-beyaz ve içi dolu olarak çizilir (Yani yüzey olan kısımlar ışığa göre grinin tonlarında kapanır ve arkasını göstermez).

Color Wire: Yine B/W Wire'da olduğu gibi telmodel. Fakat bu kez çizgiler objelere verilen renklere göre renkleniyor.

Color Shade: Bu seçenek de. B/W Shade'in benzeri. Farkı, objelerin rengine göre yüzeylere tek renk vermesi.

Scanline: Çizilecek olan animasyon karelerini gerçek renkleri, ışık yansımaları ve diğer özellikleri ile çizer. Fakat Scanline'daki bir eksiklik su, ayna vb... gibi özellikleri verememesidir.

Trace: Bu son seçenek, herşeyi tam olarak yapabilir. Işık özelliklerini, objelerdeki renklendirmeyi, tonlamayı ve hatta su, cam, ayna vb... özellikleri verebilir. Trace ile Scanline arasındaki fark, zamandır. Yani su, cam, ayna vb. gibi özelliklerin çizimi zaman alır. Eğer Scanline'ı kullanırsak material özellikleri kullanmayacağından çizimimizi daha hızlı yapabiliriz.

Penceredeki diğer bir kısım, boyut ayarlamaya yarayan *Picture&Pixel Size* bölümüdür. Çizilecek olan resmin ve karelerin boyutu buradan belirlenir.

Width: Soldan sağa genişlik.

Height: Yukarıdan aşağıya uzunluk.

X aspect: Bu seçenek ile soldan sağa pixel büyüklüğünü belirleyebiliriz.

Y aspect: Yine yukarıdan aşağıya pixel büyüklüğünü yapabiliriz. Fakat siz bunları tam ve doğru olarak veremeyebilirsiniz. Bu yüzden rahatlık olsun diye sağda bulunan Presets'i kullanın. Burada sizin için verilmiş çeşitli ekran boyutları bulunur. Direkt olarak mouse ile istediğiniz bir boyutu seçip daha rahat ve hatasız çalışabilirsiniz.

Gelelim ***Path For Stills*** kısmına. Bu yazının karşısında seçtiğiniz directory ve BODYS.IMP/DENEME.PIX yazıyor (DH0:, bizim kullandığımız directory'nin

ismi; sizin pencerenizde tabii ki sizinkinin ismi yazacak). Bunun anlamı, çizilip biten resimlerin DENEME.PIX directory'sinin içine kaydedileceğidir. Yani, bu kısım değiştirilirse, program kayıt yapacağı yeri bulamaz ve hata verebilir.

File Format: Çeşitli modlarda kayıt imkanı sağlar.

RGBN-12 bit: Çizilecek olan resmin RGBN adında özel bir modda ve en fazla 4096 renkte kaydedilmesini sağlar. Kaydedilen bu resim, dışardan herhangi bir çizim programı içinden yüklenemez. Turbo Silver da bu modu kullanır.

ILBM-12 bit: Yine çizilecek olan resmin ILBM denilen modda ve en fazla 4096 renkte kaydedilmesini sağlar.

RGBN-24 bit: Bu seçenek de özel bir modda kayıt yapar. Fakat 16 milyonun üzerinde renk kullandığından, normal Amiga'mızla görmemiz imkansızdır.

ILBM-24 bit: RGBN-24 bit gibidir. Fakat resmi ILBM olarak kaydeder.

Separate R,G,B: Biraz daha değişik olan bu seçenekteki amaç, kırmızıyı, yeşili ve maviyi ayırmaktır.

Amiga ViewModes: Resimlerin Ham, Hires veya Interlace modlarından birinde kaydedilmesini sağlar.

Path For Movie: Bence siz bu kısma yine dokunmayın. Eğer hatalı bir değişiklik yaparsanız, Imagine animasyonu veya kaydedileceği yeri bulamaz. Böylece so*-nuçta hata çıkabilir. Benden söylemesi.

File Format: Eğer Imagine seçeneğini işaretlerseniz, yapacağınız animasyonu Imagine formatında kaydedersiniz. Bu özel bir formattır. Ya Imagine ya da Imagine'in player'ından yükleyip görebilirsiniz.

Anim: Bu seçenekle, animasyonunuz tek parça olarak kaydedilir.

Bu pencereden OK kutusunu klikleyerek çıkıyoruz. Dikkat ederseniz, önce BODYS.IMP adında bir directory açmıştık. En son yaptığımız NEW komutu ile de, bu açılan dosyanın içine DENEME.-PIX ve OBJECTS adında iki yeni directory daha açtık. Şimdi daha başlarken bunca directory ne işe yarayacak diye düşünüyorsunuz değil mi? Sonu ".PIX" olan directory'i. Imagine data kaydetmede kullanır. Yani Picture, anim ve diğer bilgiler gibi. İkinci olarak açılan OBJECTS directory'si ise sadece bize yararlı olması için açılmıştır. Biz animasyonumuzda kullanacağımız objeleri buraya kaydederek daha hızlı çalışabilir ve onlara daha çabuk erişebiliriz.

Evet, şu ana kadar yaptığımız işlemlerle yeni bir dosya açtık. Ancak yeni bir dosya yaratmak değil de varolan bir Imagine dosyasını yüklemek istiyorsak, yapmamız gereken işlemler biraz farklı. Şimdi herşeyi baştan alıp Imagine programımızı yükleyelim. Yine PROJECT editörün PROJECT menüsünden, bu kez **OPEN** komutunu seçiyoruz. Yine aynı NEW penceresine benzer **Project Name (Open)** penceresi çıkıyor. Aynı NEW komutunda olduğu gibi, Disks seçeneğinden istediğimiz sürücüyü seçiyoruz ve File bölümüne bu kez daha önce açılmış Imagine dosyasının ismini yazıyoruz. Kısa bir yüklemeden sonra karşımıza çıkacak ekrandan, **OPEN** komutunu seçiyoruz. Rendering Project Name penceresinin Drawer kısmında, sonu .IMP ile biten directory'nin adı yazar. Yine bu kısma dokunmadan, önceden açılmış dosyanın ikinci ismine çift klik yaparak yükleyebilir, böylece daha önceden açılmış bir dosyayı yükleyip kullanabiliriz.

Evet, gelelim başlangıç ekranındaki kutuların fonksiyonlarına.

NEDİR BU KUTULAR?

Stills:

Ortada bulunan yedi karenin en başındaki karede "1" rakamı bulunur. Bu, birinci kare anlamına gelir. Eğer animasyon yapacaksak, bu sayılan arttırarak animasyon karelerini oluşturabiliriz. Mouse ile istediğimiz kare numaralarını seçebiliriz.

Generate: Seçilen kareleri, Modify menüsünden belirlenen özelliklerle çizdirmek için kullanılır.

Show: Çizilmiş ve seçilmiş kareleri görmemizi sağlar. Çizilmiş olan karelerin altında bir '*' bulunur. Bu, o karede resim var anlamına gelir ve kare mouse ile seçilip Show kliklenerek görülebilir. Resim penceresinden çıkmak için ESC tuşuna basmak gerekir. Mouse tuşuna basılırsa, arka pencere kliklenmiş olacağından, çıkmak zor olabilir; dikkatli olun.

Delete: Seçtiğimiz karenin üzerindeki resmi silmek için kullanılır.

Range: Başlangıç, bitiş ve adım sayılan verildikten sonra, o kareleri seçer ve işleme hazır hale getirir. Bu seçim nasıl mı yapılır? Diyelim ki, 3. kare ile 7. kare arasını seçmek ve birer birer atlatmak istiyoruz. Bunun için Range kısmına bilgileri 3,7,1 demek gerekir.

Info: Çizilen resim hakkında bilgi verir: Resmin kapladığı yer, ne kadar sürede çizdiği vb. gibi. Üzerinde resim bulunan kareyi seçip Info dememiz yeterlidir.

Import: Seçilen kareler ile seçilmeyen karelerin yerini değiştirir.

Generate New Cells Only: Bu yazının başında bulunan küçük kutucuk işaretli ise korkmanıza fazla gerek yok. Çünkü yanlışlıkla, üzerinde resim bulunan kareyi baştan çizme olayı ortadan kalkar.

Auto Dither: Eğer biz bu seçeneği 24-Bit'lik bir resimde işaretlersek, Dithering kapanır. Bunun anlamı, resimde ototramlama kullanıldığıdır. Fakat bu, sadece 24-Bit'lik resimlerde geçerlidir. Eğer 4096 renklik resimde kullanmaya kalkarsanız, pek bir yaran olmayacaktır.

Use Firecracker24: Firecracker 24, Impulse tarafından piyasaya sürülmüş 24-bit High Resolution Card'tır. Bu kart, 512*482 ve 1024*482 ekran açabilmekte ve çıkışı 24-Bit olarak verebilmektedir. 24-Bit animasyonlarda BCD 5000 Frame Edit Controller ile desteklenebilir.

ANİMASYON İŞLEMLERİ: MOVIE

Load: Yapılmış ve kaydedilmiş bir animasyonunuz varsa, yüklemek için bu kutuyu kullanacaksınız. Ancak isterseniz, hiç Imagine'e girmeden dışardan Playanim komutunu da kullanabilirsiniz.

Play Once: Load ile yükleme yapıldıktan sonra bu komutu kullanırsak, animasyonu baştan sona bir kez gösterir.

Play Loop: Yine Load komutu ile yüklenen animasyonu gösterir. Fakat bu kez başlayıp biter ve sürekli bir loop halinde taa ki biz ESC tuşu ile çıkana kadar devam eder. Animasyona girdikten sonra Fİ 'den FlO'a kadar hız belirleyebilirsiniz.

Drop: Yüklenen animasyon, hafızada çok yer kaplayabilir. Eğer hafızada bulunan bu animasyondan kurtulmak istersek, Drop komutunu kullanabiliriz.

Edit: Herhangi bir editör yardımı ile animasyonunuzu yönlendirmenizi sağlar. Baştan sona 3 kez oynaması gibi. Mesela;

MOVIE PLAY 1-15 3 TIMES

Make: Bu komut, animasyonu hazır hale getirir. Make işlemi için, kareleri seçerek Make kutusunu kliklemek yeterlidir. Yapılan animasyonu program kendisi kaydeder. Eğer animasyonun hazırlanması sırasında bir eksiklik farkedilip çıkmak istenirse, ekranın ortasında bulunan **Cancel** kliklenerek program durdurulabilir.

SIRA GELDİ EDİTÖRLERE: EDITOR MENU

Imagine programı içerisinde 4 editör bölümü mevcuttur. Programın açılış ekranındaki ilk menü olan EDITOR menusunu dilerseniz sırayla inceleyelim.

Ancak bu konuya başlamadan önce konu işleyişimize biraz değinmek istiyorum. Editörlerin hepsi neredeyse birbirinden bağımsız bölümler halindeler. Bu bölümlerinde herbirinin kendi menüsü var. Hem kafanızın çok fazla karışmaması, hem de gereksiz olduğunu düşündüğümden, ortak menü seçeneklerini tekrar tekrar açıklamayacağım. Tabii kendine özgü birtakım özellikleri yoksa.

DETAIL EDITOR:

Bu editör, sadece ve sadece obje hazır-

lama ve hazırlanan objelere özellik vermek için kullanılır.

Detail Editörde Kullanılan Tuşlar:

R: Rotate yani çevirme. Çevrilecek obje seçilip R harfine basıldıktan sonra, z ekseninde çevirmek için z; y ekseninde çevirmek için y; x ekseninde çevirmek için x harfine basmak yeterlidir.

M: Move yani hareket ettirme. Bir objeyi tutup başka bir yere götürmek için kullanılır. M harfine basıldıktan sonra, objemiz x, y ve z eksenlerinde hareket eder. Objenin sadece z ekseninde hareket edip diğer eksenlerde sabit kalmasını istiyorsak, x ve y tuşlarına basarak o eksenleri devreden çıkarabiliriz. Tabii bunun tam tersini yapmak da mümkün: Sadece z tuşuna basarak x ve y'yi kullanabiliriz.

S: Scale yani boyut değiştirme. Objeyi büyütüp küçültmek için, S harfine basıldıktan sonra x, y ve z eksenlerinde boyutunu değiştirebiliriz. Sadece x ekseninde oynamak istiyorsak, z ve y tuşlarına basarak bu eksenleri devreden çıkartarak sadece x ekseninde; sadece x tuşuna basıp, z ve y eksenlerinde çalışmayı sağlayabiliriz.

Aralık Çubuğu: Çevirme, hareket, büyüklük gibi özellikleri verdiğimiz objelerin kabul edilmesini istiyorsak, aralık çubuğuna basmamız gerekir.

Esc: Escape. Rotate, hareket, büyüklük verdiğimiz objelerde hatalı bir hareket yapıp tekrar eski haline dönmesini istersek kullanacağımız tuştur. Esc tuşundan önce Aralık çubuğu kullanılmadıysa tabii.

Ok (Cursor) tuşları: Ekranı belirli miktarda sağa, sola, aşağı ve yukarı hareket ettirir.

Fİ: Kavuniçi renkte olup, daha seçilmemiş olan objeyi maviye dönüştürüp seçilmesini sağlar.

F7: Mavi, yani seçilmiş olan objenin ilerde göreceğimiz Attributes menüsüne girmesini sağlar.

Detail Editörde Kullanılan Renkler:

Beyaz: Daha seçilmemiş obje manasına gelir. Axis noktası kliklenerek seçilebilir.

Kavuniçi: Fİ tuşuna basarak seçilebilecek objedir.

Mavi: Şu an kullanıma hazır seçilmiş obje rengidir. Bu renkler, benim kullandığım Imagine'in renkleri. Eğer siz Config dosyasını değiştirdiyseniz, renkler farklı çıkabilir.

NASIL EDİTLEYECEĞİZ?

Detail Editör ekranı açıldığında ekran dört kısma ayrılır. İşte çizimi oluşturacağımız yerler bu editör bölümleri.

Top: Üstten görünüş.

Front: Önden görünüş.

Right: Sağdan görünüş.

Persp: Objelerimizin perspektif görünüşü, yani 3 boyutlu hali.

Objeler, bu 3 pencerede hazırlanır. Ekranların küçük olması sizi korkutmasın. İsterseniz Zoom yaparak, isterseniz tüm ekran çalışma imkanınız da var. Zoom yapmak' için menüyü kullanacaksınız. Tam ekran çalışmak içinse, editör pencerelerinin yanlarında bulunan Top, Front, Right veya Persp yazılarından birini, tabii hangisini tam ekran yapacaksanız onu kliklemeniz gerekiyor. Tam ekran çalışırken başka bir pencereyi tam olarak görmek isterseniz, bu kez sağ tarafta bulunan yazılardan istediğinizi kliklemeniz yeterli. Çıkış için, editör penceresinin sol tarafta bulunan ismini tekrar kliklemeniz gerekiyor.

MENÜLER:

PROJECT MENÜSÜ:

Bu menü, tüm editör seçeneklerinin, hatta açılış ekranının ilk menüsü. Editörler arası geçişi sağlıyor. Editör ekranlarındaki bu menüde görülen tek değişiklik, bulunduğunuz editör seçeneğinin çıkarak, yeni editöre geçtiğiniz bölümün adının yerleşmesi. Tabii bir de 4 editör bölümünde başlangıç ekranından ayrı olarak QUIT seçeneğinden başka UNDO seçeneği ekleniyor. Editör seçeneklerinden herhangi biri ile o editöre geçebiliyorsunuz:

Project Editor: İlk olarak gördüğümüz Project Editöre girmeyi sağlar.

Forms Editor: Forms editöre girmede kullanılır.

Cycle Editor: Cycle editöre girmede kullanılır.

Stage Editor: Stage editöre girmede kullanılır.

Quit: Programdan çıkmayı sağlar.

Undo: Bu komut en son yapılan değişikliği iptal eder ve eski haline getirir. Hata yapıldığında çok kullanılan yararlı bir seçenektir.

Reconfig: Program çalışırken, yeni yapılmış bir config dosyasını yüklemede kullanılır.

DISPLAY MENÜSÜ:

Bu menü seçenekleri de tüm editörlerde aynı. Bu seçenekleri özel farklar olmadıkça bir kez daha tekrarlamayacağımız uyarısını yaparak seçenekleri inceleyelim.

Coordinates: Koordinatlarla çalışmak istiyorsak, kullanacağımız seçenektir. Sağ üst köşede x, y, z olarak karşımıza çıkar. Yok etmek için tekrar aynı komutu seçmek gerekir.

Interlace: Bu komutla ekran çözünürlüğü artırılarak hassas ve ayrıntılı çalışma imkanı sağlanır. Normal moda geçmek için, tekrar aynı komutu seçmemiz yeterli.

Grid on/off: Editörlerin içinde bulunan küçük gri renkteki kareleri kaldırır veya tekrar yerine getirir. Bu kareler, hizalamada bize yardımcı olması amacı ile konulmuştur.

Grid Size: Bu komut sayesinde karelerin büyüklüğünü girebiliriz. Sıfıra doğru yaklaştıkça kareler küçülür.

Redraw: Bazen, iki aynı obje üstüste gelebilir. Birini tutup çektiğimizde diğerinin altta olmadığını görürüz. Ama aslında ordadır. Bu ve bunun, gibi çizgi bozukluğu hatalarını düzeltmek için, Redraw komutu kullanılarak ekran baştan düzenlenir. Herşey gerçek yerini alır.

Zoom in: Editördeki objelere belirli miktarda yaklaşmamızı sağlar. Top, Front. Right ve Persp ile orantılıdır.

Zoom out: Editördeki objelerden belirli miktarda uzaklaşıp daha geniş bir alan görmemizi sağlar. Top, Front, Right ve Persp ile orantılıdır.

Set zoom: Zoom miktarını elle girerek objelere yaklaşmayı veya uzaklaşmayı sağlar. Sıfırın altındaki sayılar uzaklaştırır.

Re-Center: Ok (Cursor) tuşlarını kullanarak ekranı kaydırabiliyorduk. Bu yöntemle, çoğu zaman istediğimiz yere tam olarak gelemeyebiliriz. Re-Center komutunu seçtikten sonra, Top, Front veya Right görünüş pencerelerinden birine mouse ile yapılacak klik merkez olarak alınır ve ekranın ortası kabul edilir. Diğer iki pencere görüntüsü de orantılı olarak ayarlanır.

WireFrame: Wireframe, çizimin persp penceresinde telmodel olarak görülen görüntüdür. Kullanılmasının genel sebebi, görüntüyü diğerlerinden daha hızlı çizmesi ve bir objenin içinden bakıldığı zaman diğerini göstermesi; yani objenin yüzeylerini kapatmamasıdır.

Solid: Çizim, persp penceresinde yine telmodel olarak görülür; fakat bu kez yüzeyleri kapatır ve arkadaki objeleri göstermez. Tabii ki zaman farkı da var. Wireframe'den daha yavaş olmak zorunda; çünkü hem objeleri çizip hem de yüzeylerini hesaplaması gerekiyor. Bu da bir süre beklemeye neden olur. Tabii süre biraz da objenin karışık olup olmamasına bağlıdır.

Shaded: Bu seçenekle de çizim persp penceresinde telmodel olarak görülür. Fakat Imagine'e göre normal dörtlü ekrandaki persp'ten pek bir farkı yoktur. Ama, persp'in yazısını klikleyip perps'i tam ekran olarak gördüğümüzde, karşımıza çıkacak olan görüntü gri tonlarında bir

telmodel'dır. Hız bakımından solid'den pek bir farkı yoktur.

OBJECT MENÜSÜ:

Load: Önceden yapılmış ve kaydedilmiş bir objeyi yüklemede kullanılır. Komut seçildikten sonra, karşımıza **Object File Name (Load)** penceresi çıkar. Bu pencerelerin kullanımı da tıpkı başlarken incelediğimiz dosya açma pencereleri gibidir. Disks ile Drawer seçip harddiske veya disket sürücüye girebilir; Parent ile bir üst directory'e geçebiliriz. Aranan dosya bulunduğunda, seçip yükleyebiliriz.

Save: Yaptığımız objeyi kaydetmede kullanılır. Objemizi mavi hale getirdikten sonra save dememiz yeterlidir. Karşımıza **Object File Name (Save)** isimli bir kayıt penceresi çıkar. Kaydedeceğiniz objeleri, Project editörde açtığınız dosyanın içindeki Objects directory'sine kaydederseniz, objeleriniz karışmaz ve onlara daha rahat ulaşabilirsiniz.

Convert Iff/Ilbm: IFF modunda kaydedilmiş grafiği ILBM moduna çevirmede kullanılır.

Group: Bazen birkaç obje yapıldıktan sonra bunları birbirine bağlamak gerekebilir. O zaman diğer objeleri seçip Group diyebiliriz. Group Başı, ilk seçilen objedir.

InGroup: Group'lanmış objeleri ayırmada kullanılır. Bunun için Group başını seçip UnGroup dememiz gerekir.

Cut: Seçilen objeyi siler, fakat hafızaya kopyasını alır. Paste seçilerek silinmiş olan objenin kopyası aynı yere basılabilir.

Copy: Seçilmiş olan objenin kopyasını hafızaya alır.

Paste: Cut ya da Copy ile hafızaya kopyalanmış olan objeyi ekrana basar.

Attributes: Yapılmış ve bitmiş bir objeje özellik vermek için kullanılır. Obje işaretlenip Attributes seçildiğinde, ekrana Attributes Requester penceresi çıkar. Burada objeyee renk, parlaklık, yansıma, cam, textures yüzey, brush sarılmış yüzey gibi özellikler verilebilir. Ayrıca objemize Genlock ile de görüntü girmeyi sağlayabiliriz.

Transformation: Sadece sayılarla, yani kesin ölçülerle çalışmak istediğimizde kullanmamız gereken komuttur. Transformation komutunu kullanabilmek için, bir objenin seçilmiş olması şarttır. Bu seçenekle. karşımıza Transformation Requester pencere-si çıkar.

Rotate: Objeyi herhangi bir eksende çevirmede kullanılır.

Scale: Objeyi herhangi bir eksende büyütüp küçültmeyi sağlar.

Translate: Yine objemizi, herhangi bir eksende taşımayı sağlar.

Alignment. Size, Position mequester'i de aynı işe yarar. Farkları diğerlerinde girilmiş olan değerlerin x,y,z olarak toplamının bize verilmesidir. Rotate. Alignment ile; Scale, Size Le. Translate. Position ile beraber çalışır. *Transform Axis Only* ise yapılan değişikliklerden sadece axis'in etkilenmesini sağlar.

Mold: Genellikle iki. boyutta yapılan objeyi üç boyuta çıkarmada kullanılır. Obje iki boyutlu olarak yapıldıktan sonra (derinlik vermeden) Mold demek yeterlidir.

Extrude: İki boyutta verilen objeye derinlik kazandırır.

Replicate: Objemiz, yine derinlik kazanır; fakat bu kez parçalı olarak.

Spin: İki boyutta yapılan objemiz bu kez kendi etrafında dönerek üç boyutlu hale gelir. Spin Angel'ı değiştirerek dönüş değerini kendimiz belirleyebiliriz.

Sweep: Bu seçenek de bir çeşit dönüş; spin'den farkı dönüşünü kendi axis'i etrafında yapması. *Sweep AngeVx* değiştirerek dönüş değerini biz belirleyebiliriz.

Conform to Sphere: Verilen bir objeyi küre haline getirmeye çalışır.

Conform to Cylinder: Yine verilen bir objeyi silindir şekline getirmeye çalışır.

Make Path: Stage editör için yol yapmada kullanılır. Stage editörün path sistemi daha kolaydır.

Make Closed Path: Yine Stage editöre yol yapmada kullanılır. Fakat yolun sonu başa bağlanır. Sürekli bir döngü halinde olur. Ama, genellikle Stage editörün closed path sisteminin daha rahat olduğunu söylerler.

Slice: iki objeyi içice geçirmede kullanılır.

MODE MENÜSÜ:

Pick Group: Grup yapılmış obje serisinin tamamını seçmek için kullanılır.

Pick Objects: Sadece tek bir obje seçmede kullanılır. Objeler grup bile olsa, sadece tek bir obje seçebilirsiniz.

Pick Faces: Objeler her zaman yüzeylerden oluşur. Bu komut sayesinde objelerin yüzeylerini seçebilirsiniz.

Pick Edges: Sadece obje üzerindeki çizgileri, sınırlan vb. gibi düz çizgileri seçmede kullanılır.

Pick Points: Obje üzerindeki noktalan seçmede kullanılır.

Add Faces: Objeye yüzey eklemeyi sağlar.

Add Adges: Objeye sadece düz çizgi eklemek için kullanılır.

Add Points: Objeye nokta eklemeyi sağlar.

Add Lines: Çizgilerle obje oluşturmayı sağlar. Elle obje yapmada kullanılır.

Drag Points: Obje üzerindeki noktaları taşımada kullanılır.

Hide Points: Yine obje üzerindeki seçilen noktalan geçici olarak kaybeder. Daha rahat çalışmayı sağlar.

Magnetism: On/Off, magnetic özelliğini kullanmayı ve kullanmamayı belirlemek için bu komutu seçmemiz gerekir. Seçili ise, ekranın sol üst köşesinde Detail Editor: ....., magnetic yazar.

Setup: Magnetism, bir noktayı tuttuktan sonra belirtilen sayı kadar noktanın peşinden gelerek tatlı bir konbinasyon oluşturmasıdır. Setup komutu ile bu konbinasyonun kaç noktadan oluşacağını ve ne şekilde olacağını belirleyebiliriz.

Pick Method: Bu komutlar, obje ve obje üzerindeki noktaları daha rahat seçmek için kullanılır.

Click: Bir objeyi mouse ile axis'inin ortasından seçmeyi sağlar.

Drag Box: Axis'ini göremediğimiz objeyi mouse ile kutu çizerek seçmek için kullanılır. Kutunun içinde kalan kısımlar seçilmiş anlamına gelir.

Lasso: Yine objeleri seçmede kullanılır. Fakat bu sefer sınırlan mouse'umuzla çizgi çizerek belirleyebiliriz.

Lock: Noktaları gridlere kilitler. Yani çekilen noktalar en yakın grid kesişimlerine oturur.

FUNCTION MENÜSÜ:

Delete: Seçilen noktayı veya objeyi silmede kullanılır.

Join: Objeleri birleştirmede kullanılır. İki obje seçip sonra Join demek gerekir.

Merge: Objeleri birleştirmede kullanılır. İki obje seçip, Merge demek gerekir.

Fracture: Objemizin belirli bir kısmında bulunan noktası az ise bu komut sayesinde nokta sayısını iki misline çıkarabiliriz.

Split: Obje ayırma işine yarar. Objeyi iki parçaya ayırır.

Snap To Grid: Seçilen noktalan en yakın grid kesişimlerine yerleştirir.

Taut: Seçilen üç noktayı düz bir sıra haline getirir. İlk seçilen nokta sıranın hangi düzlemde olduğunu belirler.

Add: Bu menünün altmenüsü, bize obje yaratmada kullanılır:

Axis: Her objede bulunması gereken eksen noktasıdır. Obje bu noktadan seçilir. Yine bu noktanın etrafında rotate edilir, bu nokta etrafında büyüyüp küçülebilir. Örnek objelere bağlı kalmadan sıfırdan bir obje yaratmak istendiğinde, Axis yerleştirilip Mode menusunun seçeneklerinden yararlanılarak yaratabilir.

Sphere: Bu bize diğerlerinde olduğu gibi yardımcı olarak verilmiş bir objedir. Kusursuz bir küredir. Direk olarak Attributes menüsünden özellik verilerek de kullanılabilir.

Ground: Ground arka plandır. Yine Attributes'ten çeşitli efektler

verilerek kullanılabilir.

Primitive: Primitive, obje yaratmada yardımcı olarak verilmiş bir altmenüdür. içindeki hazır objeler değiştirilebilir veya aynı şekilde kullanılabilir. Komut seçildikten sonra, **Primitive Types menüsü** ekrana gelir. Menüde:

Sphere: Sphere yardımcı objesi seçildikten sonra, **Sphere Parameters menüsü** ile çıkar. *Radius* ile küremizin büyüklüğünü ayarlayabiliriz. *Circle Sections* ve *Vertical Sections* ile de küremizin kusursuzluğa yaklaşmasını ve nokta sayısını arttırarak daha hassas olmasını sağlayabiliriz. Diğer sphere ile bu sphere arasındaki fark, diğerinin daha az yer kaplaması ve bu spHere-'in üzerinde rahatça edit yapılabilmesidir.

Torus: Torus, şekil yönünden simite benzer bir objedir. Simitimizi seçtikten sonra **Torus Parameters menüsü** ile karşılaşırız. Buradaki *Ring Radius* ile enlemesine büyüklüğünü, *Tube Radius* ile de boylamasına büyüklüğünü ayarlayabiliriz. *Ring Sections* ve *Tube Sections* ile objemizin nokta sayısını arttırarak daha hassas bir obje olmasını sağlayabiliriz. Bu obje üzerinde gerektiği gibi edit yapılabilir. Attributes'ten özellik vererek kullanabilirsiniz.

Tube: Adından da anlaşılacağı gibi, bu bir tüp objesidir. Tüp seçildikten sonra karşımıza çıkacak menu, **Tube Parameters'dır.** Ortadaki noktaların, üstten bakıldığındaki gibi, çember şeklinde olmasını sağlar. Yani mesela sadece bir katı *Circle Sections'laki* nokta sayısı ile eşit hale getirir. *Close Bottom* seçilirse, tüpümüzün alt kısmının kapalı olmasını sağlar. *Close Top,* seçilirse tüpümüzün üst kısmının kapalı olmasını sağlar. Gerekirse ikisi birden seçilebilir.

Disk: Bildiğiniz gibi disk bir çember şeklidir. Disk'i seçip **Disk Parameters menüsüne** girebilirsiniz. Menüde, *Radius* ile diskimizin büyüklüğünü ayarlayabiliriz. *Sections* ile de kenarındaki nokta sayısının kaç tane olacağını belirleyebiliriz. Eğer yüksek bir sayı verirsek daha yuvarlak bir çember elde edebiliriz. Gerekli sayılar verildikten sonra karşımıza çıkacak olan diskin üstü kapalıdır. Bütün noktalar ortada bulunan tek noktaya bağlıdır. Eğer üstü açık bir çember yapmak istiyorsak, Mode menüsünden Pick Points komutunu seçip, çemberimiz.in orta noktasını işaretlemek ve Function menüsünden de Delete komutunu seçip o noktayı silmemiz gerekiyor. Böylece çemberimizin etrafında bulunan noktalar orta noktaya bağlanamayacağından, yüzeyler ortadan kalkar. Bu yöntemi gerektiği zaman her yerde kullanabilirsiniz. Bunların dışında diskimiz iki boyuttur. Derinlik kazandırmak için Object menüsünden Mold komutunu kullanabilirsiniz.

Cone: Bu bir koni objesi. **Cone Parameters menüsünde** *Radius* ile konimizin enlemesine genişliğini verebiliriz. *Height* ile de yine konimizin bu kez yüksekliğini ayarlayabiliriz. *Circle Sections* seçeneği konimizin alt kısmında bulunan dairenin kaç noktadan oluşacağını belirler. Fakat bu kısma en az üç nokta verebiliriz. Yani altı üçgen olan bir koni elde etmiş oluruz. *Vertical Sections* seçeneği ile konimizin orta kısımlarına da nokta eklenmesini sağlayabiliriz. Orta kısımdaki nokta sayısı, Circle Sections'daki verilen sayıya eşit olur. Yani alt kısım kaç noktadan oluşuyorsa, ortalar da aynı nokta sayısına sahiptir. *Close Bottom* seçeneği işaretlenirse, konimizin alt kısmı kapalı olur. Koni üzerinde her çeşit edit işlemi yapılabilir. Attributes menüsünden özellik verilebilir.

Plane: Düz bir yüzeydir. Plane seçildikten sonra **Plane Parameters menüsüne** girebiliriz. *Width* ile enlemesine uzunluğu belirleyebiliriz. *Height* ile de boylamasına uzunluğu girebiliriz. *Horizantal Sections*'da belirlediğimiz oranda soldan sağa orta kısma nokta ekleyebiliriz. *Vertical Sections* ise yine belirlediğimiz oranda bu kez aşağıdan yukarıya doğru nokta ekleyebiliriz. Gerekli sayılar verildikten sonra karşımıza çıkacak olan Plane'in yüzeyleri kapalıdır. Fakat bu obje iki boyuttur. Derinlik kazandırmak için object menüsünden Mold'u kullanabiliriz.

QuickDraw All: Bazı objelerin ekrana basım hızı yavaş olabilir. Obje çok teferruatlıdır ve fazla noktadan oluşabilir. En ufak harekette veya değişiklikte obje kontrol edilip baştan çizildiğinde, her defasında uzun süre beklemek bizi sıkabilir. İşte bu sıkıntıyı ortadan kaldırmak için QuickDraw All komutunu kullanırız. Bu komut, o anda ekranda bulunan bütün objeleri yok eder ve hepsinin uç noktalarını sınır olarak alır, dörtgensel. şekiller haline getirir. Korkmayın! Bu şekilde objelerinize hiçbir şey olmaz. Sadece hızlı çalışabilmeniz için çabuk çizilebilir hale gelir. Eğer Object menüsünden Save'i seçerek

objenizi hızlı çizilebilir halde kaydederseniz, diğer yükleyişinizde de aynı şekilde karşınıza çıkar. Bu yöntemle objemizin hiçbir özelliği kaybolmaz. Sadece Top, Front ve Right'dan karesel olarak görülür. Fakat gerek Persp'te gerekse Anim sırasında normal grafik alınacaktır.

QuickDraw Pick: Bu komut da QuickDraw All'daki gibi çalışır. Farkı ise seçilmiş olan objeyi kolay çizilebilir hale getirir. Yine bu komutla çevrilmiş .objeyi Object menüsündeki Save ile kaydedebiliriz. Tekrar yüklediğimizde hızlı çalışır halde bulabilir ve özelliklerimde aynen kullanabiliriz.

QuickDraw None: QuickDraw All komutunun tam tersini yapar. Yani çabuk çizilebilir durumda olan objelerin hepsini gerçek haline getirir.

Cycle Setup: İlerde göreceğimiz Cycle editör için yardımcı bir komuttur. Objeler hazırlandıktan sonra düzenlemede kullanılır.

Cycle Shuffle: Cycle Setup komutundan sonra kullanılır. Bu şekilde kaydedilip Cycle editörden yüklenilebilir. (Fakat bu yöntem biraz karışık olabilir. Bu nedenle Cycle editörde çalışmak daha rahattır.)

PICK/SELECT MENÜSÜ:

Pick All: Bazen, ekranda bulunan bütün objeleri seçmemiz gerekebilir. Büyle durumlarda ekrandaki objeleri teker teker seçmek yerine Pick All komutu kullanılırsa, o anda hafızada bulunan bütün objeler seçilir ve kullanıma hazır hale gelir.

Home: Hafızaya peşpeşe 10 obje yüklediğimizi ve bu 10 objeden ilk yüklediğimiz objeye erişmemiz gerektiğini düşünelim. Bu işlem, 10 objenin birbirine benzediği durumlarda zor olabilir. Home komutu ile, ilk yüklediğimiz objeyi kolayca seçebiliriz.

Select Next: Ekranda bir sürü obje olduğunu düşünelim. Bunların herbirini teker teker sıra ile incelemek istiyoruz. Mouse'la seçmek pek kolay olmayabilir. Çünkü bazı karışık obje gruplarında, axis'i bulmak zordur. Bir de bunları sırayla seçmemiz gerekirse, olay bizim için bir dert olabilir. O zaman yapılacak şey, Select Next komutunu kullanmaktır. Komut sayesinde objeleri ileri doğru, sırayla seçebiliriz. Her Select Next deyişimizde bir obje ileri gidebiliriz.

Select Prev: Bu komut, Select Next'in tam tersini yapar. Yani objeleri sırayla geriye doğru seçer. Her Select Prev deyişimizde bir obje geri gideriz.

Pick Select: Kavuniçi renkte görünüp seçilmemiş durumda olan objeyi, seçili durma getirir ve mavi yapar. Bu işlem için F1 tuşunun kullanıldığından bahsetmiştik. Biliyorsunuz, edit işlemleri mavi görünen objelerde yapılabiliyor.

UnPick Select: Seçilmiş objeyi (mavi) kavuniçi yapıp seçilmemiş hale getirir.

UnPick Last: Seçilmiş mavi objeyi beyaz yapıp seçilmemiş hale getirir.

Sort: Objeyi oluşturan noktaların sırası bize uygun değilse ve sırasını değiştirmek istiyorsak kullanacağımız komuttur.

Find By Name: Bir sürü obje arasından birini seçmek istiyoruz ve ismini biliyoruz; ancak nerede olduğunu bilmiyoruz. Hemen Find By Name komutunu seçip ekrana açılan **Object Name** penceresinin siyah kısmına objenin adını yazarak Return tuşuna basarız. Herhangi bir hata yoksa, objeye kolayca erişebiliriz. Bir objenin ismini öğrenmenin en basit yöntemi, Object menüsündeki Attributes menüsüne girmektir. Attributes Requester penceresinin sol üst kısmında objemizin ismi yazar. Eğer değiştirirsek obje artık yeni ismi ile işleme girer.

Find Requester: Bu komut bir nevi

Find By Name'in işini yapar. Sonuç aynı, fakat işlemler biraz daha değişik ve rahat. Find Requester komutunu seçtikten sonra, karşımıza **Object List** penceresi çıkar. Bu pencere, o anda ekranda bulunan objelerin dökümünü verir. Ayrıca her objenin nokta sayısını, çizgi sayısını ve yüzey sayısını da görebiliriz. Eğer bir objeyi bu menüden seçmek istersek, pencerede ismi yazan objemizin üzerine gidip mouse'umuzla bir klik yapmamız gerekir.

.... **GELDİK FORMS EDITOR'E:**

Obje tasarlayıp yaratmada kullanılan Forms editör, pek çok yönden Detail editöre benzer; fakat aslında oldukça farklıdır. Herşeyden önce, burada objelere özellik verilemez ve organik objeler yapılır.

Mesela bir insan yüzü veya köpek balığı yapmak isterseniz, bu editörü kullanmalısınız; çünkü bu tür objeleri hazırlamada en rahat editör budur.

Forms editör ekranı da yine aynı özelliklere sahip dört pencereden oluşuyor.

Forms Editör'ün Tuşları:

Ok Tuşları: Pencereleri sağa, sola, aşağı ve yukarı belirli bir miktarda kaydırmayı sağlar.

Editörde kullanılan renkler:

Sarı: Tuttuğumuz ve mouse'umuzla hareket ettirebileceğimiz çizgi ve noktanın rengidir.

Yeşil: O an tuttuğumuz noktayı, ikizi olan noktayı ve simetrisi olan noktayı gösterir.

Tabii bu renkler yine benim kullandığım Imagine'nin config dosyasına göre. Eğer bu dosyayı değiştirdiyseniz renkler farklı çıkabilir.

Forms Editörün menü başlı klan, PROJECT,. DISPLAY, OBJECT, MODE, SYMMETRY ve SELECT olarak sıralanıyor. PROJECT menü diğerleri ile aynı. Tek fark, Forms Editörün seçenekler arasında bulunamaması. Eh, bu da normal değil mi?

DISPLAY MENÜSÜ:

Display menusunun tüm seçenekleri DETAIL editörün Display'i ile aynı. Bir kez daha tekrarlamaya gerek yok değil mi?

OBJECT MENÜSÜ:

Forms editörün Object menüsü, Detail editörden biraz farklı. Ortak seçenekleri de var tabii.

New: Obje yaratmak için başlangıç komutudur. Bu seçenekle, ekrana küçük bir pencere çıkar. Bu penceredeki *# of points,* girdiğimiz sayı kadar noktayı üstten görünüşte objemize ekler; *# of slices,* girdiğimiz sayının iki katı kadar noktayı objemizin önden ve yandan görünüşüne ekler. Mesela, eğer 10 değerini girersek, önden ve yandan bakıldığında 20 noktadan oluşan bir objemiz olacaktır, *x-y cross* sections seçeneği sayesinde, objemiz normal şekilde olur. Fakat *y-z cross sections'ı* seçersek, objemizin y'si ile z'si değişir.

Load ve Save: LOAD, önceden Forms editörde yapılmış ve kaydedilmiş objeyi yeniden yüklemek için kullanılır. SAVE ise Forms editörde hazırlanan objeyi kaydetmek için kullanılır.

Snap to Grid: Seçilmiş noktalan kendine en yakın grid kesişimlerine yerleştirir.

MODE MENÜSÜ:

Edit: Noktalar üzerinde mesela başka yere taşıma gibi herhangi bir değişiklik yapmak için kullanılır.

Add: Objeye nokta eklemede kullanılır.

Delete: Obje üzerinde seçilen noktayı siler. Noktayı işaretleyip Delete komutunu seçmek yeterlidir.

SYMETRY MENÜSÜ:

Off: Her türlü simetrik hareketi kapatıp, sadece kendi ekranınızda çalışmanızı sağlar. Mesela Front penceresinde tutup çekilen bir nokta, sadece o pencerede ve

sadece o nokta işlem görür.

Front View: Sadece Front penceresinde işlem görür. Mesela bir nokta tutulup çekildiğinde o noktanın ikizi de aynı hareketi yapar. Yani sadece Front penceresinde iki noktanın simetrisi olur.

Right View: Aynen Front View'da olduğu gibi çalışır. Fakat bu kez aynı işi Right penceresinde yapar.

Both: Both komutu ise Front View ile Right View komutlarının yapmış olduğu işi birlikte yapar. Yani Right'ta veya Front'ta yapılan hareketlerin simetrisini yine aynı pencerede gösterir. Bu kez istediğiniz pencerede çalışabilirsiniz. Top'da ise hiçbir hareket görülmez.

90 Degree: Bu komut, Front'tan veya Right'tan yapılan hareketlerin hem kendi penceresinde simetrisini verir, hem de birbirlerinin pencerelerinde aynı hareketin simetrisini yine iki nokta ile yapar.

SELECT MENÜSÜ:

Click: Noktalan Mouse'un sol tuşuna basarak ve tam noktanın üstüne getirerek seçilmesini sağlar.

Drag Box: Noktaların, mouse ile kutu çizerek seçilmesini sağlar. Kutunun içinde kalan kısım seçilmiş anlamına gelir.

Lasso: Noktalar mouse ile çizgi çizilerek seçilir.

Lock: Gridlerin kesişimlerini kilitler. Yani bir noktayı çektiğinizde-ve bıraktığınızda, kendisine en yakın olan grid kesişimine yerleşmesini sağlar.

CYCLE EDITOR:

Bu editörde, sürekli olan hareketler yapılır. Yani, mesela bir kuş objesi yaptığımızı düşünelim. Bu kuşun kanat çırpmasını hazırladık. Cycle editörde normal animasyon oynadığında, kuş sabit bir yerde kanat çırpıyor olur. Fakat genel animasyon içinde kuşa kanat çırptırıp onu istediğimiz yere götürebiliriz. Ayrıca normal obje gibi büyütüp küçültebilir, rotate vererek ekseni etrafında çevirebiliriz. 10 karelik bir kuş hareketi yaptık diyelim. Genel animasyonumuz 30 karelik. Bu demektir ki, kuşumuz 3 kez 10 karelik kanat çırpacak.

Editör yüklendikten sonra, karşımıza yine diğer editörlerde olduğu gibi dön pencere çıkacaktır. Pencereler diğer editörlerdekilerle aynı; tek fark pencerelerin ortasında bulunan bir axis. Bu axis, Cycle obje yaratmada oldukça yararlı olacaktır. Eğer bu üç axis'den birinin orta noktasından tutup çekersek, karo şeklinde bir dörtgen belirecektir. Bunu mouse'umuzla çekip uzatabilir, 360 derece kendi ekseni etrafında çevirebiliriz. Aslında bu. Cycle editöre yükleyeceğimiz obje ve onun büyüklüğüdür.

Daha ayrıntılı bir anlatımla izah etmeye çalışalım. Detail editörde kanat objesi ve gövde objesi yapıp kaydettik diyelim. Geldik Cycle editöre, kuşu kaba taslak karo şekilleri ile belirledik. Sonra objelerimizi yükledik ve kuşlarımızı oluşturmuş olduk. Oluşturduğumuz çizimin büyüklüğü, tabii ki karo şekillerinin büyüklüğü ile orantılı olacaktır.

Editörde Kullanılan Tuşlar:

Ok tuşları: Pencereleri belirli oranlarda yukarı, aşağı, sağa ve sola kaydırmayı sağlar.

Renkler:

Beyaz: Serbest renktir. Objemiz rahat duruyor demek.

Sarı: Herhangi bir hareketi gösteren renktir.

Editör yüklendikten sonra, solda üst köşede 'Cycle Editör: Celi 0*, Add' yazısı vardır. Bunun anlamı şu: Cycle editördeyiz, sıfırına karedeyiz ve Add modundayız.

Cycle editörün **Project** ve **Display** menüleri yine Detail editör ile aynı.

OBJECT menüsünde yine ***New, Load*** ve ***Save*** seçenekleri var.

Sadece işlemler Cycle objeler için yapılır. Bir Cycle obje kaydedildikten sonra. Detail editörde yüklenip üzerinde değişiklik yapıldıktan sonra tekrar kaydedilir ve sonra da tekrar Cycle editörden yüklenirse, bu bir hata olur.

PICK MENÜSÜ:

Group: Objemizi grup olarak seçmede kullanılır.

Object: Sadece obje seçmede kullanılır.

MODE MENÜSÜ:

Pivot: Bir tür Rotate yani çevirme işlevi yapar. Objenizi baklava şeklinin uç noktalarından tutarak kendi ekseni etrafında döndürebilirsiniz.

Twist: Bu seçenek de objeyi z ekseninde çevirir. Obje, uç kısımlarında bulunan noktalardan tutularak mouse ile döndürülür.

Move: Adından da anlaşıldığı gibi, objeleri taşımak için kullanılır. Objeyi, herhangi bir uç noktasından tutarak istediğiniz yere götürebilirsiniz. Bu komut sayesinde objeyi büyütebildiğiniz gibi, birbirine yapışık iki objenin birleşiminden tutup çekerek ikisini birbirine orantılayabilirsiniz.

Add: İlk girişte karşımıza çıkan komuttur. Objeye, obje eklemede kullanılır. Herhangi bir objenin uç noktasından tutulup çekerek ekleme yapılır.

Delete: Objeyi silmek için kullanılır. Objenin uç noktasına bir klik yapmak yeterlidir. Eğer iki objenin birleşimi kliklenirse, uçta kalan obje yok olur, diğer objenin ise uç noktası diğerinin bitiş noktasına gelir ve boyu değişir.

Assign: Bu komut sayesinde, karo şeklindeki objelere gerçek objelerini yükleyebiliriz. Komut seçildikten sonra, herhangi bir objenin uç noktasına yapacağımız bir klik, objenin üzerine gerçek obje yüklenmesine sebep olur ve karşımıza Object Filename (Load) penceresi çıkar. Burada Disks seçeneği ile Drawer'i ayarladıktan sonra, Detail editörde hazırladığımız objeyi yükleyebiliriz. Detail editörde hazırladığımız obje dedik, çünkü burada yüklenecek objenin tam olarak hazırlanmış olması gerekir: Mesela kuş için kanatlar ve gövde gibi. Tabii bunlar ayrı ayrı olmak zorundadır. Bu pencereden objeyi seçtikten sonra, OK'i klikleyerek yükleyebiliriz. Eğer bazı yerlere Assign yapılmazsa, o kısımlar boş kalır. Fakat bir hata oluşmaz.

DeAssign: Bu komut ile, Assign edilmiş bir objeyi iptal edebiliriz. Bunu yapmanın bir yolu da, objeyi Delete komutu ile silip tekrar yapmak tabii. DeAssign yapmadan, aynı yere yeni bir Assign yapılırsa, program hata verecektir.

CELLMENÜSÜ:

First: Cycle editör animasyon kareleri açıldıktan sonra, ilk kareye yani sıfırına kareye girmeyi sağlar.

Last: En son kareye gitmeyi sağlar.

Next Key: Hareketten harekete geçerken, bir sonraki anahtar başlangıcına gider.

Prev Key: Hareketten harekete geçerken, bir önceki anahtar başlangıcına gitmeyi sağlar.

Goto: İstenilen kareye gitmeyi sağlar.

Next: Bir sonraki kareye geçmede kullanılır.

Prev: Bir önceki kareye geçmeye sağlar.

Make Key: O an bulunduğunuz kareyi anahtar kare olarak belirler.

UnMake Key: Anahtar seçilen kareyi normal kare haline getirir.

Copy From: Bir kareyi belirlenen başka bir kareye basmayı sağlar. Komut seçildikten sonra, Cell Number isimli küçük bir pencere ile karşılaşılır. Bu kısma farklı bir kare numarası yazarsak, yazılan kare numarasını ekranda bulunan kareye kopyalar.

ReMove: İlk kareye bir sonraki key frame hareketini basar.

SnapShot: İstenilen bir kareyi kaydetmede kullanılır. Herhangi bir kareye gidildikten sonra komut seçilirse, o kare obje olarak kaydedilir. Ekrana Object FileName (Save) penceresi çıkar. Disks'ten Drawer seçilip File bölümüne de o objenin ismi yazıldıktan sonra kaydedilebilir.

LoadPose: Snapshot ile kaydedilen herhangi bir kareyi yüklemede kullanılır. Object FileName (Load) penceresi kullanılarak yükleme yapılabilir.

ANIMATE MENÜSÜ:

Animate menüsü, Cycle editördeki Cycle objeye hareket vermede kullanılır. Obje bu şekilde kaydedilirse, animasyon aynen genel animasyon içinde kullanılır. Bu animasyon, sadece obje animasyonudur. Gerçek animasyon, sadece Stage Editörde yapılabilir.

Make: Bu komut kareleri hazırlanmış animasyonu gösterilebilecek hale getirir.

Free Ram: Hafızada bulunan deneme animasyonunu siler ve kullanılmak üzere hafızada yer açar.

Play Once: Make komutu ile hazırlanmış animasyonu bir kez gösterir. Komut seçildikten sonra, sol köşede Animation Controller penceresi ile karşılaşılır. Bu pencerede, *Stop,* animasyonu istenen karede durdurmayı; Step, animasyon karesinin bir ileri gitmesini; *Play,* komple animasyonumuzu görmemizi; *Back,* animasyon karemizin bir ileri gitmesini sağlar. *Slow...Fast* seçeneğinin siyah kısmının içindeki beyaz çizgi ile animasyonun hızı ayarlanır. Çizgi, mouse ile sağ tarafa doğru çekildiğinde, animasyon hızlanacaktır. *Rewind,* ilk kareye (yani sıfıra) gitmek; *Quit,* animasyon penceresinden çıkmak için kullanılır.

Play Loop: Play Once komutu ile aynı işi yapar, fakat animasyonu sürekli olarak gösterir. Komut seçildikten sonra, sol tarafta Animation Controller penceresi ile karşılaşılır. İşlem ve sonuç olarak Play Once komutunun kontrol penceresiyle aynı işi yapar.

Play Big: Animasyonu büyük ekranda gösterir. Komut işaretlenerek seçildikten sonra, Play Once veya Play Loop komutlarından biri ile işleme girer. Big ekranında Animation Screen penceresinden çıkmak için sağ üstte bulunan kutucukları kullanmanız gerekir. Böylece normal animasyon kontrol penceresine geçebiliriz.

STAGE EDITOR:

Evet, şimdi sıra geldi son editörümüz olan Stage editöre. Sanırım hepiniz bu editörü merakla bekliyordunuz. Sizin de bildiğiniz gibi, bu editörde sadece animasyon yapılabiliyor. Birazcık karışık gelebilir. Fakat biraz alıştırma yaptıktan sonra o kadar zor olmadığını göreceksiniz. Stage editörde obje hazırlanamaz, renk verilemez. Ama büyütüp küçültmek, çevirip döndürmek mümkündür.

Stage editörde, Detail, Forms veya Cycle editörlerde hazırlanmış objeleri yükleyerek kullanabiliyor, objelere yol vererek belirli düzlemlerde hareket ettirebiliyor, animasyon içinde objelerimizi büyütüp küçültebiliyoruz. Camera'yla objenin içine girebiliyor, etrafında dolaşabiliyoruz. Bir ışık kaynağı koyarak objemizi aydınlatabiliyoruz. Stage editörde kullanılan tuşlar ve renkler Detail editör ile aynı.

PROJECT ve.DISPLAY MENÜLERİ:

Stage editörde de Project ve Display seçenekleri Detail editördekiler ile aynı. Sadece Display menüdeki son seçenek dışında:

Camera View: Bu seçenek ilk seçildiğinde, kameradan bakış şeklini alır, fakat normalde perspektif halini gösterir. Eğer komut seçilmişse, kameranın baktığı yeri Persp penceresinden görebiliriz.

OBJECT MENÜSÜ:

Load: Diğer editörlerden birinde hazırlanmış objeleri yüklemede kullanılır. Komut seçildikten sonra, Obje Filename (Load) penceresi ile karşılaşılır. Disks'ten Drawer'i ayarladıktan sonra, obje seçilerek yüklenir.

Add: Bu menu Axis, ışık ve yol eklemede kullanılır. 4 kalemlik bir alt menüsü vardır:

Axis: Detail editörde gördüğümüz axis'i eklemede kullanılır. Fakat bu axis'a şekil veremeyiz. Sadece objemizin ona bakmasını sağlayarak hizalama yapabiliriz.

Light Source: Işık kaynağıdır. Ortasında kırmızı nokta bulunan bir daire şeklindedir. Animasyon sırasında etrafa ışık saçar. Birden fazla konulabilir. Fakat, eğer animasyon karelerine ışık koymazsanız, program etraf simsiyah olacağından sizi uyarır ve çizimi yapmaz.

Open Path: Objelere erişmek için yol belirlemede kullanılır. Komut seçildikten sonra **'You Must Specifl a Filename For The Path'** mesajı ile karşılaşılır. OK diyerek belirlediğimiz yolun hangi isimle kaydedeceğimizi belirleyebiliriz.

Closed Path: Bu da aynı Open Path komutu gibi çalışır. Fakat yolun sonu daima

başa bağlanır.

Rename: Objelerin ismini değiştirmede kullanılır. Komut seçildikten sonra ekranın ortasında **New Name** penceresi belirecektir. Bu kısımda seçilmiş objenin ismi yazılıdır. Eğer o ismi silip yeni ismi yazarsanız, objenin adı değişecektir.

Delete: Seçilen objeyi silmede kullanılır.

Action: Bu komut seçildikten sonra ekran değişir ve **Script** penceresi ile karşılaşılır. Bu pencerede:

Add: Ekleme yapmada kullanılır.

Delete: İstenilen obje veya kareyi silmede kullanılır.

Rename: Objelerin isminin değişmesini sağlar.

Info: Sadece kontrol etmede kullanılır. (Fakat istenilirse değişiklik yapıp kullanılabilir.)

Cancel: İptal etmede kullanılır.

Undo: En son yapılan değişikliği eski haline getirir.

Done: Script'ten çıkıp edit penceresine girmeyi sağlar.

Highest Frame #: Bu kısma yazılan sayı kadar kare açmayı sağlar.

Actor:

Start Frame. Başlangıç karesinin numarasını belirler.

End Frame: Bitiş karesinin numarasını belirler.

FileName: Yüklenmiş objenin disketteki yerini ve ismini gösterir.

Posn.:

Start Frame: Başlangıç karesini gösterir.

End Frame: Bitiş karesini gösterir.

End Frame Values: x, y, z olarak bitiş karesinin pozisyonunu verir.

Align:

Start Frame: Başlangıç karesini,

End Frame: Bitiş karesini,

End Frame Alignment Values: x,y,z olarak son karedeki dönüş hareketini gösterir.

Size:

Start Frame: Başlangıç karesini gösterir.

End Frame: Bitiş karesini gösterir.

End Frame Size Values: x,y,z olarak son karedeki büyüklüğü gösterir. *Hinge:*

Start Frame: Başlangıç karesinin numarasını gösterir.

End Frame: Bitiş karesinin numarasını gösterir.

Hinge Object: Özel efekt objesinin ismini gösterir.

FIX: Özel bir efektin nereden başlayıp nerede biteceğini belirleyerek nasıl bir işlemi ne şartlarla yapılacağını sağlar.

Light Source için Actor:

Start Frame: Işığın hangi kareden başladığını gösterir.

End Frame: Işığın hangi karede bittiğini gösterir.

Spherical, Cylindrical, Conical, Cast Shadow. Diminish intensity: Işık özellikleri.

Red Intensity, Green Intensity, Blue Intensity: Renk özellikleri

Transition Frame Cout: Geçişme yapılıp yapılamıyacağına karar verebilirsiniz.

Action penceresi oldukça detaylı değil mi? Neyse biz Object menünün kalan seçeneklerine devam edelim..

Transformation: Sadece sayılarla, yani kesin ölçülerle çalışmak istediğimizde kullanmamız gereken komuttur. Herhangi bir obje seçildikten sonra, Transformation komutunu kullanabiliriz. Karşımıza **Transformation Requester** penceresi çıkar. Bu pencere de Detail menüdekinin aynısıdır.

SnapShot: İstenilen karedeki objeyi kaydetmede kullanılır. Önce obje, sonra da komut seçildiğinde, **Object Filename (Save)** penceresi çıkar. Disks'ten Drawer'ı seçip kaydedeceğimiz yeri bulduktan sonra. File kısmına da ismini yazıp seçilen objeyi, obje olarak kaydedebilirsiniz.

Position Bar: Pozisyonları sabitlemede kullanılır.

Alignment Bar: Dönüş açılarını sabitlemede kullanılır.

Size Bar: Büyüklüğü sabitlemede kullanılır.

Show Path Length: Seçilen yolun uzunluğunu verir.

MODE MENUSU:

Pick Groups: Normal group moduna geçmemizi sağlar.

Edit Path: Yol üzerinde edit yapmayı sağlar.

PICK/SELECT MENÜSÜ:

Home, Select Next, Select Prev: Detail menüsünde de incelediğimiz gibi yüklenen objenin arasından ilk olarak yüklenen objeyi, seçili objeden bir sonrakini ve seçili objeden bir öncekini seçmek için kullanılır.

Pick Select, UnPick Select, UnPick Last, Find By Name ve **Find** Requester'da Detail menüsünde açıklanmıştı.

PATH MENÜSÜ:

Dosyalara erişilecek yolu ayarlama ilgili menüdür.

Save Path: Yapılan yolu kaydetmede kullanılır.

Split Segment: Yola nokta eklemeyi sağlar.

Delete Point: Seçilen noktayı siler.

FRAME MENÜSÜ:

Animasyon karelerine daha hızlı ve rahat ulaşmamızı sağlayan menüdür. **First:** İlk kareye gitmemizi sağlar.

Last: Son kareye gitmek için kullanılır.

Next: Bir kare ile gitmeyi sağlar.

Prev:Bir kare geri gitmeyi sağlar.

Goto: İstenilen kareye kare numarası yazılarak gidilmesini sağlar.

ANIMATE MENUSU:

Bu Animate menüsü sadece sonucun nasıl olduğunu görmede yardımcı olarak kullanılır. Eğer bu şekilde kaydedilirse, gerçek animasyon da aynen o şekilde çıkacaktır.

Make: Bu komut kareleri hazırlanmış animasyonu gösterilebilecek hale getirir.

Free Ram: Hafızada bulunan deneme animasyonunu silerek hafızada yer açar.

Play Once: Make komutu ile hazırlanmış animasyonu bir kez gösterir. Komut seçildikten sonra sol köşede **Animation Controller** penceresi ile karşılaşılır. Bu pencerede;

Stop: İstenilen karede animasyonu durdurmayı sağlar.

Step: Animasyon karemizin bir ileri gitmesini sağlar.

Play: Komple animasyonumuzu görmemizi sağlar.

Back: Animasyon karemizin bir ileri gitmesini sağlar.

Slow...Fast: Siyah kısmın içindeki beyaz çizgi ile animasyonumuzun hızını ayarlayabiliriz.

Rewind: Ilk kareye (yani sifıra) gitmemizi sağlar.

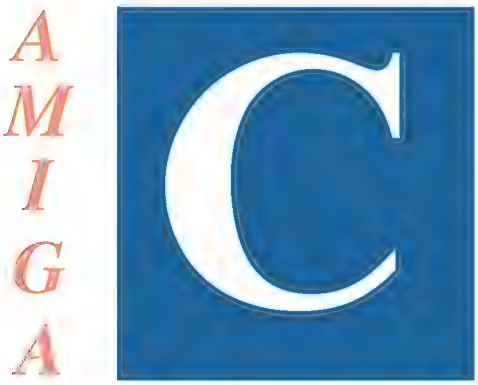
Quit: Çıkış için kullanılır.

Play Loop: Play Once komutu ile aynı işi yapar. Fakat animasyonu sürekli olarak gösterir. Komut seçildikten sonra, sol tarafta Animation Controller penceresi ile karşılaşılır. İşlem ve sonuç olarak Play Once komutunun kontrol penceresiyle aynı işi yapar.

Play Big: Animasyonu büyük ekranda görmenizi sağlar. Komut işaretlendikten sonra seçilmiş anlamına gelir. Play Once veya Play Loop komutlarından biri seçildiğinde de işleme girer. Big ekranında Animation Screen penceresinden çıkmak için sağ üstte bulunan kutucuğu kullanmak gerekir. Böylece tekrar Animation Controller penceresine girebiliriz ve Quit diyerek tamamen çıkabiliriz.

Yazımız boyunca sayfalarda gördüğünüz harika çizimlerin sahibi, dergimiz okuru ORKUN PEKŞEN'e teşekkür ederken bir isteğini zevkle yerine getiriyoruz. Orkun, ray-tracing ile uğraşan arkadaşlarla yazışmak istiyor. İşte adresi: Halk Sok. 13/2, 06410 SIHHİYE/ANKARA.

Bu açıklamadan sonra artık her arkadaşımın iyi animasyon yapacağına eminim. Eğer program hakkında sorularınız olursa bana yazmayı unutmayın. IMAGINE'in yeni versiyonları çıkarsa, size onlar hakkında da bilgi vereceğiz. Bu arada yaptıklarınızı dergiye kullanılması için gönderebilirsiniz. Sizlere bol animasyonlu ve Imagine'li günler dilerim. Tekrar buluşmak üzere hoşçakalın.



CENKER ÖZKURT

Amiga C'de bu ayki konumuz Sprite'lar. Geçen ay Amiga'da IFF yükleme'den bahsetmiştim. Bu ay da geçen ay olduğu gibi örnekler üzerinde çalışarak Sprite'ları inceleyeceğiz.

İlk olarak Sprite'ıri tanımı üzerinde biraz duralım. Sprite, Amiga'nızdaki hareket edebilen şekilleri oluşturuyor. Mesela oyunlardaki birçok şekil, genelde sprite olarak tanımlanıyor.

Amiga'nızda toplam sekiz adet sprite mevcut. Bu sprite'lar hardware olarak hazırlanmış. Dolayısıyla sprite sayısını arttırmamız mümkün değil. Fakat software olarak da blitter yardımıyla sprite benzeri şekiller oluşturabiliyoruz. Bunlara kısaca BOB (Blitter Object) adı veriliyor. Bob'ların sayısı sınırsız olabiliyor. Fakat gene de bazen sekiz adet sprite yetiyor. Aynı zamanda sprite'ların kullanımı da oldukça kolay.

Sprite'ların ekran üzerinde hiçbir etkisi yoktur. Mesala bir resmin üzerine yerleştirmiş olduğunuz sprite alttaki, resmi etkilemez. Çünkü daha önce de söylediğim gibi, sprite'lar hardware olarak ekrana getirilmektedir.

Sprite'ların getirmiş olduğu bazı kısıtlamalar var. Birincisi, sprite'ın eni maksimum 16 piksel (I WORD) uzunlukta olabilmesi. Ancak boyu sınırsız olabiliyor. İkincisi, bir sprite'ın renk sayısı, maksimum 4 adet olabiliyor. Fakat sprite'ları birleştirerek daha fazla renk ve genişlik elde etmek mümkün.

Sprite'lar toplam 16 renk kullanabiliyorlar. Bu 16 rengi ikişer ikişer paylaşmaktalar. Sprite'ların kullandıkları palet numaralan ve sayıları ise şöyle:

Sprite Numarası	**Palet Numaraları**
Ovel	16-17-18-19
2 ve 3	20-21-22-23
4 ve 5	24-25-26-27
6 ve 7	28-29-30-31

Ayrıca kullanmış olduğunuz mouse, 0 numaralı sprite'ı oluşturuyor. Sprite'ların bir de öncelik sırası mevcut. İlk sprite en önde olacak şekilde, sprite'lar O'dan 7'ye kadar dizilmiştir. 0 ve l'inci sprite'lar birbirleri üzerinden geçişirken, 1 numaralı sprite 0 numaralı sprite'ın arkasında görülmektedir.

Yukarıda vermiş olduğumuz listeye göre herhangi bir sprite'ın renginin ayarlanması ise şöyle yapılıyor;

Rengini değiştirmek istediğimiz sprite numarası 2 olsun. Buna göre 2 numaralı sprite için paletle oynayarak,

```
SetRGB4(vp,20,15,0,0);
SetRGB4(vp,21,0,15,0);
SetRGB4(vp,22,0,0,15);
SetRGB4(vp,23,15,15,15);
```

her paleti istediğimiz gibi ayarlamamız mümkün. Burada vp, ekranın ViewPort structure yapısını: 20-21-22 ve 23 sayıları palet numaralarını ve diğer sayılar da sırasıyle RGB (kırmızı, yeşil, mavi) değerleri oluşturuyor. Eğer 4 numaralı sprite'ın rengini ayarlamak isteseydik, 24-25-26 ve 27 numaralı paletleri ayarlamamız yeterli olacaktı.

Şimdi gelelim C'de sprite structure yapılarının kullanımına.

Sprite'lar için iki tane yapı değişkenimiz bulunuyor. Bu değişkenlerden birincisine, oluşturduğumuz sprite'ın şeklini ve ilk koordinatını saklıyoruz. Yalnız bu yapı değişkenini ya kendimiz hazırlamalıyız, ya da aşağıda vereceğim örnekte olduğu gibi kullanmalıyız:

```
struct Spritelmage
{
        UWORD posctldata[2];
        UWORD sprdata[2][height];
        UWORD reserved[2];
};
```

Görüldüğü gibi, yapı değişken ismimiz Spritelmage. Kapsadığı diğer değişkenler ise,

posctldata[2] (Position Control Data): Sprite'ın ilk andaki konumunu gösteriyor.

sprdata[2][height] (Sprite data): Sprite'ın yüksekliğini gösteriyor. Sprite'ın yüksekliğini istediğimiz gibi ayarlayabiliriz. Vermiş olduğumuz kadar yükseklik verisi girmeyi de unutmamalıyız. Dikkat ettiyseniz, sprdata için iki adet data girişi sağlanıyor. Bunun sebebi, daha önce de söylediğim gibi, sprite'ların 4 renk kullanmasından kaynaklanıyor. 4 renk için 2 bitmap gerektiğini unutmayalım.

reserved[2|: Bu değişkeni de, ileride sprite'ın kullanımı için boş olarak ayırıyoruz.

Sprite hazırlarken kullanacağımız ikinci yapı değişkenimiz ise SimpleSprite. Bu değişken vasıtasıyla sprite'ı istediğimiz gibi ayarlayarak kontrol ediyoruz. Bu değişken include dosyaları içinde sprite.h dosyasında tanımlanıyor.

```
struct SimpleSprite
{
        UWORD *posctldata;
        UWORD height;
        UWORD x,y;
        UWORD num;
};
```

posctldata: Spritelmage değişkeninin adresini göstermek için kullanıyoruz.

height: Sprite'ın yüksekliği.

x,y: Konumu.

num: Sprite numarasını belirtiyor.

Şu ana kadar, sprite hazırlarken kullanacağımız kontrol yapı değişkenlerini gördük. Şimdi de bir sprite'ın şeklinin nasıl hazırlandığını görelim.

İlk olarak sprite'ımızın şeklini ikilik (binary) sistemde bir kağıt üzerinde hazırlayalım. Fakat şeklimizi hazırlarken 4 renk kullanacağımızı unutmayalım. Bu nedenle sprite'ın ilk satırını çizerken iki ayn datayı arka arkaya vermeliyiz. Bunlardan birincisi ilk bitmap'i. ikincisi ise ikinci bitmap'i oluşturuyor. Bunu bir örnekle inceleyelim;

```
1111000000000000        = 0xf000
0000000000001111        = 0x000f
```

ilk satır datalarımız bunlar olsun. Dikkat ettiyseniz, binary olarak şeklimizi sağdan sola 16 pixel (16 bitlik = 1WORD) olarak hazırladık. 0xf000 ilk satır bitmap'imizi, 0x000f ise ikinci satır bitmap'imizi hex olarak gösteriyor. Buna göre sağdaki ilk pixel'in renk numarası 3 oluyor. Hesabını şöyle yapabilirsiniz:

$2^A1 * 0 + 2^A0 * 0 = 0$ -> birinci renk,
$2^A1 * 0 + 2^A0 * 1 = 1$ -> ikinci renk,
$2^A1 * 1 + 2^A0 * 0 = 2$ -> üçüncü renk,
$2^A1 * 1 + 2^A0 * 1 = 3$ -> dördüncü renk için.

Daha sonra tablosunu hazırladığımız şeklin verilerini hex olarak Spritelmage yapı değişkenine şöyle tanıtabilirsiniz:

```
struct Spritelmage *SprIm =
{
        0,0,
        0xf000, 0x000f,
        ...
        ...
        0,0
};
```

Sıra geldi, C'de kullanacağımız sprite komutlarına. İlk olarak ChangeSpriteO fonksiyonu üzerinde inceleme yapalım.

Kullanımı: ChangeSprite(ViewPort,SpritePtr,SpriteImPtr);

Fonksiyonu: SimpleSprite yapı değişkeni üzerinde yapmış olduğumuz değişiklikleri Spritelmage yapı değişkenine aktarır.

Parametreleri: ViewPort -> ViewPort structure yapısı.

SpritePtr -> SimpleSprite structure yapısı. .
SpritelmPtr -> Spritelmage structure yapısı.
GetSprite() fonksiyonu ise şöyle çalışıyor:
Kullanımı: SpriteNrl = GetSprite(SpritePtr,SpriteNr2);
Fonksiyonu: SimpleSprite structure yapısına bağlı olarak o sprite'ı hazırlar.
Parametreleri:
SpriteNrl -> Integer olarak, hazırlanan sprite numarasını verir. SpriteNr2 olarak verdiğimiz sprite doluysa, bu değerden farklı oir numara ile geri döner.
SpriteNr2 -> Kullanmak istediğimiz sprite numarasını belirtir.
SpritePtr -> SimpleSprite structure yapısını belirtir.
GetSpriteO ile açmış olduğumuz sprite'ı ise FreeSpriteO ile şöyle kapatıyoruz:
Kullanımı: FreeSprite(SpriteNr);
Fonksiyonu: SpriteNr ile verilen numaradaki sprite'ı kapar.
Parametreleri:
SpriteNr -> Kapanmasını istediğimiz sprite numarası.
MoveSprite()'m kullanımı ise şöyledir:
MoveSprite(ViewPort, SpritePtr, x, y);
Fonksiyonu: Sprite'm pozisyonunu değiştirir.
Parametreleri:
ViewPort -> ViewPort yapı değişkeni.
SpritePtr -> SimpleSprite yapı değişkeni.
x, y -> yeni pozisyon değerleri.
Sprite'lar için kullandığımız fonksiyonlar bunlardan ibaret. Arlık program örneğimize bir göz atabiliriz.
Bu örneğimizde ilk olarak WorkBench ekranımız sağdan sola kayarak temizleniyor. Daha sonra ekrana sprite'imiz geliyor. Sol tuşa basarak programdan çıkıyoruz.

```
/* Programming by CENKER OZKURT */
#include <stdio.h>
#include <exec/types.h>
#include <graphics/gfxbase.h>
#include <graphics/sprite.h>
#include <intuition/intuitionbase.h>
struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct GfxBase *GfxBase;
struct RastPort *rp;
struct ViewPort *vp;
Ntruct Screen *screen;
#definePI3.14
int a;
float x,y;
/* Spritelmage yapısında hazırlanıyor.*/
USHORT sprite[] =
{
        0,0,
        0x0000,0xffff,
        0xffff,0x0000,
        0xffff,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xf000,0x0000,
        0xffff,0x0000,
        0xffff,0x0000,
        0x0000,0xffff,
        0,0
};
struct SimpleSprite sp =
{
        &sprite[0],
        16,0,0,3
};
float sin(),cos();
UBYTE*m=0xbfe001;
main()
 {
IntuitionBase=OpenLibrary("intuition.library",0);
if(IntuitionBase==NULL) {
        printf("intuition TNn");
        return(0);
}
GfxBase=OpenLibrary("graphics.library",0);
if(GfxBase==NULL) {
        printf("graphics Ân");
        CloseLibrary(IntuitionBase);
        return(0);
}
screen=IntuitionBase->ActiveScreen;
rp=&screen->RastPort;
vp=&screen->ViewPort;
SetRGB4 (vp,20,9,9,9);
SetRGB4(vp,21,11,11,11);
SetRGB4(vp,22,13,13,13);
SetRGB4(vp,23,15,15,15);
for(a=0;a<640;a+=5) {
        ScrollRaster(rp,5,0,0,0,640,256);
}
Move(rp, 10,30);
Text(rp,"Sprite!",7);
GetSprite(&sp,3);
while(l) {
        for(a=0;a<360;a++) {
            x=320+100*sin(a*PI/180);
            y=100+50*cos(a*PI/180);
            MoveSprite(vp,&sp,(int)x,(int)y);
            WaitTOF();
      if((*m&64)==0) goto son; /* Mouse kontrol */
      }
}
son:
 FreeSprite(3);
 CloseLibrary(GfxBase);
 CloseLibrary(IntuitionBase);
 }
 /* Program Sonu */
```

Şimdi programımızı kısaca açıklayalım. Programımızda ilk olarak #include önişlem komutları ile gerekli olan macrolar ve kullanılacak olan structure yapıları tanımlanıyor. Daha sonra library ve diğer değişkenler hazırlanıyor.

#define PI 3.14, satırı ile pi sayısını bir macro olarak hazırlıyoruz.

USHORT sprite[J satırında ise sprite'ımızın şeklini Spritelmage structure yapısına göre hazırlıyoruz. •

sp değişkeni ise, SimpleSprite yapısını oluşturuyor. Burada posctldata yerine sprite'ımızın adresini vermeyi unutmuyoruz. Diğer sayılar ise sırasıyla yükseklik, başlangıç x-y koordinatları ve sprite numarasını belirtiyor.

Programımızda sin() ve cos() fonksiyonları kullandığımızdan dolayı, float olarak tanımlamamız gerekiyor. Aksi takdirde sin() ve cos() fonksiyonları doğru çalışmaz.

Programın devamında library'ler açılıyor ve sprite renkleri belirleniyor. Bu işlemlerden sonra ScrollRaster() fonksiyonu vasıtasıyla WorkBench ekranımız temizleniyor.

GetSprite(&sp,3); satırı ile de, sprite'ımız kullanıma hazır hale geliyor.

while döngüsü içinde, sprite ekranda mouse tuşuna basılana kadar daire çizmeye devam ediyor. Sol tuşa basılmışsa, library'leri kapayarak programdan çıkıyoruz.

Böylece, bu ayki yazımızın da sonuna gelmiş bulunuyoruz. Gelecek ay, WorkBench ekranı üzerinde çalışmamızı sağlayan screen komutları ve diğer pratik örnekler üzerinde duracağız.

Gelecek ay buluşmak üzere şimdilik hepinize iyi çalışmalar dilerim...

AMIGA BASIC

MAHMURE ÜNYELİ

Merhaba... Bu ay Basic yazı dizimiz teorik olarak bitiyor. Bundan böyle değişik Basic örnekleri ve özel kullanım şekilleri ile birlikte olacağız. İşte, bu ay inceleyeceğimiz son birkaç komut:

WHILE.... WEND KOMUTU

Kullanım şekli:

WHILE *ifade [yönergeler]* WEND

Amiga Basic' in bir diğer döngü komutu olan WHILE .... WEND, *yönergeler* kısmında verilen komut dizinini, *ifade* kısmında koyulan şart doğru olduğu sürece çalıştırır.

yönergeler, bir ya da daha fazla sayıda Amiga Basic komut satırından meydana gelir ve WHILE ile WEND arasına yerleştirilir. Program, *ifade* kısmında verilen koşul olumsuz olana kadar bu bölümdeki işlemleri yapar. Koşul yanlış olduğunda, program WEND yönergesinden sonraki satırdan itibaren çalışmasına devam eder.

WHILE ve WEND programın aynı satırında olabileceği gibi, iki ayrı satırında da olabilir. En tipik örneği klavyeden bir tuşa basılmasını bekleyen döngülerdir:

```
WHILE  ınkey$ = "": WEND
```

WHILE..WEND döngüleri de diğer döngüler gibi içice girebilecekleri gibi diğer döngülerle karışık bir yapı oluşturabilir.

```
A=65 'A'nın Ascii değeri
kayıt=l 'adres defterinin ilk kaydı,
alfabetik:
  WHILE A<=90 '2'nin Ascii değeri
     WHILE kayıKsayfa 'genişlik
       IF  LEFT$(defter$  (kayıt, 1),1)=
CHR$ (A) THEN
           FOR J= To kayıt
       PRINT# 1, defter$ (kayıt,J)
    NEXTJ: PRINT #1,""
    END IF
    kayıt=kayıt+l ' kayıt işaretçisini artır
  WEND
A=A+1: kayıt=l 'alfabeyi artır
WEND
```

Bu örnekte gördünüz gibi üç ayrı döngü içice girebilir.

WIDTH KOMUTU

Kullanım şekli:

WIDTH *[uzunluk][, tab genişliği]*
WIDTH *LPRİNT[,uzunluk][,tab genişliği]*
WIDTH *#Dosyano[jtzunluk][Mib genişliği]*
WIDTH *Cihaz adı[juzunluk][jab genişliği]*

Dört farklı geçerli kullanım şeklini verdiğimiz WIDTH komutu yazım satırının uzunluğunu ve tab genişliğini tespit etmek için kullanılır. Çıkış, herhangi bir çıkış cihazının standart karakter genişliği ile belirlenir.

Çıkış cihazı "SCRN:", "COM1" ya da "LPT1:" olarak verilebilir. Herhangi bir cihaz belirtilmezse çıkış cihazı SCRN: yani ekran kabul edilir. LPT1:, satır yazıcıyı belirtir. WIDTH LPRINT formatı, printer genişliğini tespit etmenin alternatif bir yoludur.

uzunluk, çıkış cihazının bir satırına sığabilecek standart karakter sayısıdır. Ancak yazı kursoru veya printer kafasının pozisyonu POS ya da LPOS yönergesi ile değiştirilmişse, 255'ten kalan kısım uzunluk için esas alınır. Amiga'nın ekran için tanımlı satır uzunluğu 255'tir. Düzgün çıkış için bir satırda 60 karakter istenirse, WIDTH 76 kullanılır.

Komutta kullanılan *tab genişliği* ise yazma pozisyonunu istenen pozisyona atlatmak için kullanılır. Çıkış sırasında datalar arası ve başlangıç pozisyonları için ayarlamalar tab genişliği ile belirlenebilir. Komutun birinci ve ikinci kullanım şekilleri arasındaki tek fark, ikincinin printer için kullanılmasıdır.

Komutun *dosya no* bulunan kullanım şekli, dosyaya yeni bir uzunluk ataması için kullanılır ve dosyanın yazı uzunluğunu tespit eder. Burada *uzunluk,* dosyada o anda kullanılan fontun standart karakter genişliği ile belirlenir. *Tab genişliği* ise kayıttaki dâtaları ayıran virgülün pozisyonunu belirleyecektir.

```
WIDTH 255: PRINT STRING$(800, "!**)
```

WINDOW KOMUTU

Kullanım şekli:

WINDOW *pencere-no[,başlık][,(xJ,yl)-(x2,y2)] [,tip][,ekran-no]*
WINDOWS)
WINDOW CLOSE *pencere-no*
WINDOW OUTPUT *pencere-no*

Bu komutlardan yeni bir pencere yaratmak ve onu kullanmak için yararlanılabilir. Her pencere, ona kolayca erişilebilmesini sağlayan bir pencere numarasına sahiptir. BASIC penceresi de bir numaraya sahiptir ve bu numara 1'dir. Bu nedenle kullanıcı tarafından yaratılacak yeni pencerelerin numaralan 2 ve daha büyük sayı olmalıdır. Komutun ilk kullanım şekli, yeni bir çıktı penceresi yaratır ve onu ekrandaki tüm pencerelerden öne yerleştirir.

pencere no, yeni yaratılan pencereye verilen numara; *başlık,* varsa pencerenin başlık çubuğunda görüntülenecek isimdir. *(xl,yl)-{x2,y2)* parametreleri pencerenin sol üst ve sağ alt köşelerini belirleyerek pencere genişliğini tespit eder. Bu parametreler belirtilmezse, AMIGA BASIC, pencere için tüm ekranı kullanır, *tip* argümanı, pencereye birtakım özellikler ekleyen sayı olarak girilir. Bu sayılar şunlardır:

1 Pencerenin sağ alt köşesine genişletme kutucuğu koyar. Bu kutucuk aracılığıyla, mouse yardımıyla pencereyi büyütüp küçültmek mümkün olur.
2 Pencere mouse ile başlık çubuğundan tutularak hareket ettirilebilir.
4 Pencereye, arkaya alma kutucuğunu ekler. Bu kutu kliklenerek pencere ekranındaki diğer pencerelerin arkasına atılabilir.
8 Pencerenin sol üst köşesine kapatma kutucuğu yerleştirir. Bu kutucuk mouse ile kliklenerek pencere kapatılabilir.
16 Pencerenin ekrandaki yeri değiştirildiğinde, içinde bulunanlar tekrar yerleştirilir. Bu apsiyona, özellikle pencerede PAINT komutu kullanmak istenirse ihtiyaç duyulur.

tip argümanı olarak bu değerlerin iki ya da daha fazlası birlikte kullanılabilir. Örneğin 3 verilirse, bu 1 ve 2. özelliklerin toplamı olarak kabul edilir; oluşturulan pencere başlık çubuğundan tutulup hareket ettirilebilir ve genişletme kutusuyla boyutlan değiştirilebilir. Tip için atanacak değer 0 ile 31 arasında olabilir. Verilecek özelliklerin sayısal değerleri toplanarak tip argümanı olarak komuta ilave edildiğinde, AMIGA BASIC pencerede verilen özellik kombinasyonunu kullanacaktır.

Bu özelliklerin hiçbirini kullanmayacak - sanız;

WINDOW *pencere-no*

komutu ile pencereyi ön plana yerleştirip çıktı penceresi olarak kullanabilirsiniz.

Kojrıutun ikinci kullanım şekli, WINDOW'un fonksiyon versiyonudur. Bu fonksiyonu kullanarak o anki çıktı penceresi hakkında bilgiler alabilirsiniz. *x,* 0 ile 8 arasında bir sayı olabilir.

WINDOW(0), seçili çıktı penceresinin pencere-no'sunu verir, o anda aktif çıktı penceresi yoksa, işlem mouse ile son kliklenen pencere için yapılır.

WINDOW(l), o anki çıktı penceresininki bu AMIGA BASIC in tüm ekran çıkışlarını gönderdiği penceredir- pencere-no' sunu verir.

WINDOW(2), o anki çıktı penceresinin pixel olarak genişliğini verir.

WINDOW(3), o anki çıktı penceresinin pixel olarak yüksekliğini verir.

WINDOW(4), o anki çıktı penceresindeki son yerleşimin pixel olarak x- koordinatını verir. Bu nokta, çıktı kursorunun

o anki pozisyonudur ve bir sonraki karakter burada görüntülenecektir.

WINDOW(5) ise, çıktı penceresindeki kursorun pozisyonunun y- koordinatını verir.

WINDOW(6), aktif çıktı penceresinde kullanılabilecek maksimum renk sayısını verir.

WINDOW(7), aktif çıkış penceresine karşılık gelen "Intuition" penceresinin kayıt işaretidir. Bu işletim sistemi tarafından muhafaza edilen pencere yapısıdır.

WINDOW(8), RASTPORT yapısının Intuition data alanının adresini verir. Bu değeri, ancak Amiga işletim sistemi yapısını biliyorsanız kullanabilirsiniz.

Ekranda açık bir pencereyi silmeden ekrandan kaldırmak için kullanacağınız komut,

WINDOW CLOSE *pencere-no*

komutudur. Pencere görünmez olsa bile yine çıkış gönderebilirsiniz. Pencere-no ile belirtilen pencereyi aktif çıkış penceresi yaparak ön plana almak için WINDOW OUTPUT forman kullanılır.

```
SCREEN 1,320,200,5,1
WINDOW 1,"Yeni Çıkış Penceresi",, 31,1
PRINT "Biz buradayız/"
WHILE MOUSE(0)=0 AND INKEY$=""
LINE (319*RND,199*RND)-(319*RND,
   199*RND), 31*RND, bf
WEND
WINDOW CLOSE 1
SCREEN CLOSE I
END
```

Açılabilecek pencere büyüklüğü ekran boyutu ile de ilişkilidir. Ekran çözünürlüğü ve (x2,y2) argümanı olarak verilebilecek maksimum sayılar şunlardır:

EkranModu	MaksimumPencereGenişliği
320x300	311x185
320x400	311x385
640x200	617x185
640x400	617x385

WRITE KOMUTU:

Kullanım şekli:

WRITE *[değişken ya da değer][ayırıcı] [değişken ya da değer]...*

PRINT komutuna benzer. Dataları ekrana, o anki yazım pozisyonundan itibaren yazar. Ayırıcı olarak sadece virgül ve noktalı virgül kullanılır. İki komut arasındaki fark, WRITE komutunun datalar arasına virgülleri ve data kalemlerinin tırnak işaretlerini yerleştirmesidir. Bu özellik WRITE komutunu özellikle değerleri dosyalara gönderirken çok faydalı yapar.Değişken ya da değer kısmına ekrana yazdırılmak istenen data kalemleri girilir.

```
WRITE "Merhaba"; "Nasılsınız?"
```

WRITE# KOMUTU:

Kullanım şekli:

WRYTE#dosya-no,[Değişken ya da değer), [Değişken ya da değer]

WRITE# komutu, verilen data listesindeki değerleri ekran yerine *dosya-no* ile verilen dosyaya yazar, özellikle sırasal dosyalara karakter dizisi yazmak için çok faydalı bir komuttur, çünkü datalar tırnak işaretleri arasında dosyaya gönderilecektir. Datalan okuduğunuzda tüm dataları ayırıcıları ile birlikte alabilirsiniz. Değişken listesindeki kalemleri virgül ile ayrılmış olmalıdır.

Aşağıdaki örnek WRITE# ve PRINT# komutlarının kullanımını ve farklarını görebileceğiniz güzel bir çalışma olacak:

```
OPEN "RAM:TEST" FOR OUTPUT AS 1
A= 12345
B=67890
A$="Herkese"
B$="Merhaba"
WRITE#1,A, B
WRITE#1,A$. B$
WRITE#1,A, B.A$, B$
PRINT#1,A. B
PRINT#1,A:B
PRINT# 1, AS. B$
PRINT#1.AS: B$
PRINT# l.A:B:A$, B$
  CLOSE 1
```

Bu program ile oluşan dosyaya baktığımızda, sonucun şöyle olduğunu göreceksiniz;

```
12345,67890
"Herkese"," Merhaba"
12345, 67890,"Herkese", "Merhaba"
12345          67890
12345  67890
Herkese      Merhaba
HerkeseMerhaba
12345  67890  HerkeseMerhaba
```

Evet... Amiga Basic komutlarını tamamladık. Herhalde artık ihtiyacımız olan Basic komutlarını rahatlıkla kullanabiliyor; en azından istediğimiz işlemi yapabileceğiniz bir komut olup olmadığını biliyorsunuz.

Şimdi AmigaBasic programlarınızda karşılaştığınız hata mesajlarına bakalım. Hepimiz sık sık bir beep sesi ile ekranın üst tarafında açılan bir hata kodu ve hata mesajı uyansı ile karşılaşıyoruz değil mi?

İşte hata kodlan, hata mesajları ve açıklamalan:

Bu aylık bu kadar. Gelecek ay hata mesajlarını incelemeye devam edeceğiz.Hoşçakalın...

Hata Kodu	Mesaj
1	NEXT WITHOUT FOR-FOR' SUZ NEXT NEXT yönergesinde verilen değişken karşılığı FOR komutu bulunamamıştır. Yani FOR....NEXT döngüsü uyumsuzluğu vardır.
2	SYNTAX ERROR - YAZIM HATASI Program satırının yazımında hata vardır. Uyumsuz parantezler, tanımsız komut ya da yönerge, yanlış noktalama gibi.
3	RETURN WITHOUT GOSUB- GOSUB'SIZ RETURN Bir GOSUB ile dallanma yapılmadığı halde program çalınması sırasında RETURN komutu ile karşılaşılmıştır.
4	OUT OF DATA - EKSİK DATA Bir READ komutu çalıştığında okunmamış DATA yönergeleri yoksa, bu hata mesajı alınır.
5	İLLEGAL FUNCITION CALL - GEÇERSİZ FONKSİYON ÇAĞRIMI Bir BASIC komutuna geçersiz değerler geçirildiğinde ortaya çıkar. Dizi elemanlarında negatif değerler ya da bunları GET ve PUT komutlarında kullandığınızda bu hatayı alırsınız. Bu mesaj BASK komutlarından parametrelere çok büyük, çok küçük ya da yanlış tipte değerler geçirildiğinde de ortaya çıkar.
6	OVERFLOW - TAŞMA Amiga Basic' in sayısal formatından çok büyük bir hesaplama sonucu alındığında ortaya çıkar, taşma olduğunda sonuç sıfır kabul edilir ve çalışma hatasız sürecektir.
7	OUT OF MEMORY - BELLEK YETERSİZ Program çok uzun ve çok fazla sayıda değişken, çok komplike işlemler FOR döngüsü, ya da GOSUB olduğunda bu hata mesajı alınır.
8	UNDERFINED LABEL - TANIMLANMAMIŞ ETİKET GOTO. GOSUB ve DELETE gibi program satırlarında verilen etiket, program içinde bulunamamıştır. Etiket ismi yanlış yazılmış, etiketten sonra iki nokta üstüste konmamış, altprogramla rutine aynı isim verilmiş olabilir.
9	SUBSCRIPTY OUT OF RANGE - BOYUTLARDA TAŞMA Bu hata otomatik boyutlandırılmış bir dizinin elemanları dışında bir dizi elemanına erişilmek istendiğinde ortaya çıkar. Aynı şey DIM yönergesinde verilen boyuttan daha büyük bir dizi eleman değeri girildiğinde de olur.Dizi adının yanlış yazılması, dizi olmayan bir değişkene subscript verilmesi de hatayı oluşturan nedenlerden bazılarıdır.
10	DUBLICATE DEFINITION - TEKRAR TANIMLAMA Boyutlandırılmış bir dizinin tekrar boyutlandırılmaya çalışılması bu hataya neden olur. Halihazırda boyutlandırılmış bir diziyi tekrar boyutlandıramazsınız; çünkü yeni DIM yönergesinden önce, daha önce aynı isimle açılmış bu dizi kullanılmış olabilir. Ancak diziyi ERASE komutu ile silip UBOUND ve LBOUND ile alt ve üst limitlerini yeniden tanımlamak mümkündür. Birinci DIM yönergesinden sonra OPTION BASE komutu nu kullanmak da, bu hata mesajına neden olur.

Müjdat GEZEN

'Ağlama Palyaço, Makyajın Bozulur..'

Hep
Öğretmen olmak isterdim, bilebildiklerimi öğretmek için.
Hukukçu olmak isterdim; suçsuzları savunabilmek için.
Doktor olmak isterdim; hastalara yardımcı olabilmek için.
Yazar olmak isterdim; sizlere güzel şeyler yazabilmek için.
Sonunda aktör oldum ve dolayısıyla hepsini oldum... Yani bir oyunda öğretmen, bir filmde avukat, bir televizyon skecinde doktor olabiliyorum artık... Yazarlığa gelinceeee. Yazar olmak isteğim henüz bitmiş değil. İlk şiirim bir çocuk dergisinde çıkalı tam 40 yıl olmuş. Ben de 40 yıldır yazar olmak için çalışıp duruyorum...

Müjdat GEZEN

Sizce Müjdat Gezen nasıl biri?

Benim, kendimi tarifimden çok, bizim için başkalarının düşüncesi daha önemli ama genel olarak biraz aceleci, biraz fazla iyi niyetliyim. Dünyaya da biraz Nasreddin Hoca gibi bakan bir tipim var.

Çevreye yansıyan neşeli imaj ile kendi karakteriniz arasında büyük farklılıklar varmı?

Var tabi. Ama buna farklılık demek lazım. Biri mesleğim diğeri kendi öz kişiliğim. Mesleğim komedyenlik, ama yaşamın içinde komik bir adam değilim. Pek çelişki olduğu söylenemez. Nasıl ki bir operatör doktorun hayatın içinde ameliyat yapamıyacağı gibi, bende mesleğimin dışında normal hayatımı sürdürüyorum.

En büyük keyfiniz nedir?

En büyük keyfim, dostlarımla, öğrencilerimle yaptığım sohbetler, veya sahneden inip fanilamı değiştirdiğim zaman çok keyif duyarım. Koca bir günün stresi bitmiş eve gitme hazırlığı başlamıştır. Sahneye çıkmaktan çok sahneden inmek benim için daha büyük bir keyif oldu. Bir anlamda bu işi başarmış olmanın keyfini yaşıyorum.

Çocukluğunuzda ileriye yönelik ne gibi düşleriniz vardı?

Düşlerimde hep öğretmen olmak vardı. On yıldır da bu onurlu mesleği yapmaktayım. Bu beni çok mutlu ediyor. Bizden önceki ustalarımız bize çok şeyler öğretmediler. Bizim elimizde, bizden sonraki kuşakları hazırlama fısatı var. Bunu değerlendirme kanısındayım.

Çocukluk ve öğrencilik yıllarında nasıl biriydiniz?

Öğrencilik yıllarımda yaramazdım; ayrıca sporla uğraşır basketbol, futbol, voleybol oynardım. Diyebilirim ki gençliğimde bütün sporları yaptım. Asıl lisanslı olarak Vefa'da basketbol oynadım.

Hobilerinizi ve fobilerinizi öğrenebilir miyiz?

En önemli ve herkesin bildiği fobim hastalık hastası gibi bir illetim var. Bende küçük yaştan beri hastalık korkusu birde aşırı titizlik vardır, sürekli ellerimi yıkarım. Sanırım annemden kalan bir genetik. Bunun dışında en büyük eksikliğim "şöyle bir merakım vardı" diyebileceğim hobim yok. Eğer hobi sayılabilecekse aşırı derecede hayvanlara düşkünümdür. Eskiden ata binerdim artık onu da yapamıyorum.

Müjdat Gezeni en çok kim güldürür?

Aile arası sohbetlerinde, dost toplantılarında çok gülüp eğlendiğimiz olmuştur. Bizim okulumuzun tiyatro bölümü başkanı Savaş Dinçel'le, Cenk Koray'la, Perran Kutman'la ve Kandemir Konduk'la olan sohbetlerimde çok gülerim. Beni en çok bu dostlarım güldürür.

Çağdaş mizah anlayışını nasıl buluyorsunuz?

Aslında herşeyin çağdaşlaşması güncelleşmesi gerekiyor. Yeni yapılan herşeyi çok beğeniyorum. Yeninin iyisi her zaman eskiden iyidir. O yüzden yeni adına yapılanlar, biraz da erdemli ve güzelse çok beğeniyorum.

Tiyatro tutkunuzun geçmişi ne kadar eskilere uzanıyor?

1953'te sahneye çıktım o gün bugündür sahnedeyim. Tiyatro benim için tutkudur. Halkım kendilerine duyduğum saygıyı öyle güzel alıyor ki. Halk ayna gibidir, tiyatrocu da öyle. Onlara 32 yılda hiç saygısızlık yapmadığımı biliyorlar. Onun için bana sevgiden çok saygı gösterdiklerini de biliyorum.

Türk Tiyatrosuna neler verdiniz, tiyatrodan neler bekliyorsunuz?

Türk Tiyatrosuna 32 yıldır verdiklerimizin daha fazlasını vermeyi amaçlıyoruz. Bu da okulumuzun açılışıyla başladı, bu okulun ilk mezunları Türk Tiyatrosuna vereceğimiz ilk armağanlar olacak. Onlar büyüdükçe bizim verdiğimiz armağanlarda değer kazanacak.

Tiyatroda başarılı olmak için neler yapmalı?

Ben tiyatroda başarılı olmayı, hayatta başarılı olmakla eşit tutuyorum. Birincisi yetenek, ikincisi eğitim, üçüncüsü çok çalışmak... Birini eksik yaptığınızda olmuyor; üçünüzde mutlaka bir arada yürümesi gerekiyor. Bu üç öğeyi bir arada tuttuğunuzda başarılı olursunuz.

Siz başarılı biri olarak gençlere hangi yolu izlemelerini önereceksiniz?

Sevdikleri işin eğitimini mutlaka yapsınlar ve o eğitimi hayata geçirmeyi başarsınlar. En önemlisi de dürüst olmaları. Bunlara dikkat ettikleri takdirde hayatın kendilerine verdiği ödülü mutlaka alırlar.

Başarınızın sırrı nedir?

Ben çok çalışıyorum, normalin üzerinde. İşimi çok seviyorum. Ben sevilerek yapılan bir çöpçülüğün, sevilmeden yapılan doktorluktan daha kutsal olduğunu sanıyorum. Sevilerek yapılan bir doktorluğunda çok kutsal olduğuna inanıyorum.

Bugünkü gençlikle sizinki arasında ne gibi farklar görüyorsunuz?

Ben bugünkü gençliği daha özgür,

daha rahat, daha iyi görüyorum. Biraz bizim gençliğimizin sorumluluk duygusu daha farklıydı. Harpten çıkmıştık o nedenle bu gençlik o sıkıntıları yaşamadı, bu yüzden minik bir sorumsuzluk duyguları var.

Bugünkü başarımızın en büyük sebebi sorumluluk duygumuzdur.

Trajedi oynamayı hiç düşündünüz mü?

Ben bir aktörüm, zamanında Hamlet'i de oynadım. Aslında her aktör her rolü oynar diye bir kaide yoktur. Nice dram oynayan aktörlerin komedi oynadığını görüyoruz, nice komedyenlerin çok ciddi rolleri oynayamadıklarını da görüyoruz. Aktörler bazı rolleri çok iyi bazı rolleride vasat oynarlar. Ama iyi bir aktör her rolü üç aşağı beş yukarı normal oynar.

Hangi ünlünün yaşamını sahnelemek isterdiniz?

Hiç böyle birşey düşünmedim. Hayatım boyunca kimseyi kendime model olarak görmedim. Tek bir insana hayranlık duydum, Atatürk'e çok düşkünlüğüm vardır. Kişiliğine hayranımdır. Kendim içki içmem ama onun leblebi ile rakı içme espirisini çok severim. Kendim sigara içm^m ama onun parmağındaki sigarayı ona çok yakıştırırım. **Tiyatronun dışında ilgilendiğiniz sanat dalı var mı?**

Müziği çok severim. Enstürmandan sayılırsa çocukluğumdan beri çok iyi darbuka çalarım.

Herkesin severek izlediği "Darbukatör Baryam"la bazen kişiliğinizin özdeşleştiği oluyormu?

İyi huylarım zannettiğim iyimserliği, yardımseverliği Baryam'a getirdiğimi sanıyorum. Benim tipimdeki komedyenler biraz oynadıkları rollere kişiliğinden katarlar. Halk tipi komedyenlerin özelliğidir bu.

Darbukatör Baryam'ın vermek istediği mesaj nedir?

Baryam sıkıntılı zamanlarda bile dünyaya birazcık mizahi gözle bakabilmeyi başarıyor. Ve iyi yürekli, aslında onda da var insanların küçük çıkarcı duyguları. Biliyorsunuz bu duygu bütün insanlarda var. Buna karşın Baryam çok iyi niyetli. Mesela ileride son bölümlere doğru "iyi hal kağıdı" diye bir skeç oynayacağız. Onu yazarken iyi hal kağıdının ne olduğunu anlatmıştım. Üç kağıtçı birine iyi hal kağıdı veriyorlar buna vermiyorlar, sonra bu da bir üç kağıtçılık yapıyor buna da veriyorlar. Burada anlatılmak istenen halkın minik sorunlarının altını çizmeden güldürerek değinmek. Biraz Polyanna felsefeside taşıyan yanı vardır. Tabi bu günümüzde ne kadar geçerlidir bilemem ama sonuçta insanları mutlu ediyor. Baryamı sevmelerinin sebebi de bu herhalde.

İyi niyetinizden dolayı suistimal edildiğiniz oldu mu?

Bunu suistimal edenlere sormak lazım. Bu o adresin sorusu olmalı. "Amma da uyuttuk" diyenler olmuştur tabi. Ama banane bu benim sorunum değil ki, onların düşünmesi gerekli. Bir insanı bir kere kandırırsınız ikincisinde mutlaka kendinizi kandırmaya başlıyorsunuz demektir.

Biraz da bize Müjdat Gezen, Cenk Koray ikilisinin ileriye yönelik çalışmalarından söz eder misiniz?

Halka dönük 1000 kişilik Beşiktaş Yumurcak sinemasında konserlere başlıyoruz. Amacımız bizlere ulaşamayan halkımıza, ucuz fiyatlarla ulaşmalarını sağlamak. Cenk Korayla çalışmayı çok seviyorum. Birincisi Cenk iyi bir adam, ikincisi sahneye çok sıcak ve çok yakışan biri. Üçüncüsü soğuk Cenk Koray espirisini çok güzel satıp çok güzel değerlendiriyor. Üzerinde ekran ve sahne sıcaklığı var. Bir de son derece zekidir, bir tiyatrocunun ezberlemesinden iki misli çabuk ezberliyor.

Siz Türkiye'de birçok insan için hayal olan bir yerdesiniz. Hayalinizde olmak istediğiniz başka yerler var mı?

Şu anda Hawaii'de bir tatilde olmak isterdim, çünkü kendimi çok yorgun hissediyorum. Buna da olanağım yok tabii ki.

Dergimizi nasıl buldunuz?

Sanıyorum bu dergi, pırıl pırıl kuşe kağıda basılı olduğu için maliyeti olduKça pahalı. Gençler ne kadar şanslı, böyle güzel derginin ellerinde olması ve Amiga konusunda onlara rehberlik yapması bakımından.

Bilgisayar sözcüğü size ne anımsatıyor? Yaşamınızın hangi alanında kullanabilirsiniz?

Ben hiç kullanmıyorum, ama Sanat Merkezimizde her türlü elektronik aletlerimiz var, benim dışımda herkes kullanıyor. Çocukluğumdan beri bana elektronik ve mekanik olan herşey itici gelmiştir. Çok iyi hatırlarım, çocukluğumda evdeki radyoyu bile annemin ve benim dışımdaki insanlar açıp kapatırlardı. Yıllardır kullandığım teybimin nasıl kayıt yaptığını bilmem.

Teşekkürler Müjdat Gezen, dileriz Hawaii düşünüz en kısa zamanda gerçekleşir...

Müjdat Gezenin iki elinde neden on parmak var diye hep şaşmışımdır. Bana sanki Müjdat'ın her elinde en az on parmak olması gerekliymiş de eksik parmaklı doğmuş gibi gelir. Çok hüneri olan insanlara "On parmağında on marifet var" derler ya, ondaki hünerlere, marifetlere on parmak da yetmez, yirmi parmak da... Müjdat tiyatro oyuncusudur, Müjdat sinema artistidir, Müjdat showmen'dir, Müjdat Öğretmendir, Müjdat örgütçüdür, Müjdat yazardır, Müjdat ne değildir ki...

...Müjdat, söylediğini kolaylıkla anlatan, konuştuğunu kolaylıkla dinleten, oynadığını kolaylıkla seyrettiren, yazdığını kolaylıkla anlatan bir yazardır.

Müjdat "KOMİKLER AĞLAMAZ" adlı kitabında, nasıl zorla ve zorlanarak ve ilk şamarı yiyerek sahneye itildiğini, sonraları bütün dünyasının tiyatro olduğunu, tutkunu olduğu tiyatro dünyasından bir daha ayrılamadığını ve bu sevgi uğruna başına gelenleri hapse atılışını, çektiği çileleri, hiçte ağıt yakmadan, kendisine acındırmadan güleryüz ve tatlı dille güzel güzel anlatıyor.

Aziz NESİN

HARDWARE DERSANESİ

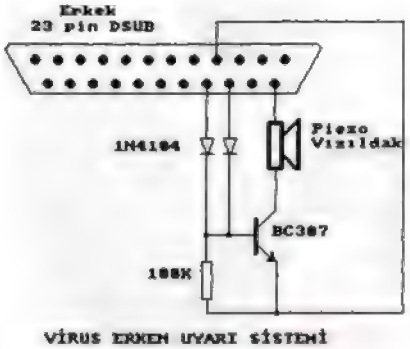
İşte yine güzel bir şafak, hepsi aynı model olan Karadeniz yapımı beton yığınlarının ardından doğuyor. Bu, belki dünyadaki en güzel görüntü olmayabilir. Ama anlayabilen ve yaşamı her nefes alışında hissedebilen insanlar için dünyadaki milyonlarca güzellikten birisidir. Lisedeyken tanışmış olduğum birinin çok güzel bir felsefesi vardı. 0, Cennetin ve Cehennemin insanın hayatında varolduğunu söylerdi. Ona göre, boğazı gören bir ağaç altında, sevgilinle kolkola oturup denizi seyretmek, bir annenin doğumdan sonra çocuğunu kucağına aldığındaki gözyaşları, bir babanın askerden dönen oğluna sarılması, yazın akşam güneşinde, upuzun Patara kumsallarında, dalgalarla yarışırcasına Koşmak, işten yorgun argın geldikten sonra, demlenmiş, sıcacık, mis kokulu çaydan bir yudum almak... İşte bu anlarda geçen saniyeler, saliseler onun için gerçek Cennet'e eşdeğerdi. Ama işin bir de Cehennem yönü vardı. Bu kısmını hepimiz kendi anılarımızdan biliriz. Örneğin insanın bir yakınını kaybetmesi veya kaybedeceğini bilmesi. Cehennem her zaman olduğu gibi bahsedilmesi hoş olmayan (normal olarak..) bir konu. Bu sebepten lafı fazla uzatmak istemiyorum. Sonuçta, Ona göre, Cennet anlarından hayatın zevkini. Cehennem anlarından ise ders ve olgunluğu alırız. Güzel bir özsözümüz vardır. "Tanrı sevindireceği kulunun, önce eşeğini kaybettirir, sonra da buldurumuş". Sanıyorum şu anda Tanrı bana kaybettiğim bir şeyi buldurdu. Beş saattir Cehennemin içindeydim (Dergi argosunda: Bir yazıyı zamanında yetiştirmek). Ama şu anda şafağın söküşünü seyrediyorum. Yani Cenneti yaşıyorum. Siz hiç, son iki veya üç ay içinde (ya da daha fazla) şafağın doğuşunu seyrettiniz mi? Evet, tabii ki hala Doğudan doğuyor. Ancak mühim olan hissetmek. Lütfen bir sabah erkenden kalkın ve seyredin. Seyredin ki, doğanın beton yapılara karşı hala direndiğini görüp, mutlu olun. Bu onun sağlam iradesinin bir kanıtı olmalı. İrade ve sabır, birçok alanda geçerlidir. Ama benim ve birçok bilgisayar kullanıcısının artık sabrı kalmadı. Bundan böyle Cehennem hayatı yaşamak istemiyoruz. Bilgisayarlarımıza ve bilgi dosyalarımıza yapılan hain saldırılara bir son verilmesi gerekmiyor mu? Eğer yetkililer buna el koymazlarsa biz, Amiga Dünyası olarak bu konuyu ele alacağız. Yeter artık!!! bu kaçıncı imha edilen disket, İşin yoksa hepsini baştan yaz. Bunların hepsi, derginin sonundaki o VİRÜS ve onun mahdumlarının başı altından çıkıyor. Ama bundan böyle hiçbir boot virüsü Hardware Dersanesi Müridlerine bulaşamıyacak.. Kahrolsun virüs ve onun cemaati!... Sloganımızı attıktan sonra, bu ayki devremize geçiyor ve virüsler için erken uyarı sistemimizi kuruyoruz.

V.U.S. (Virüs Uyarı Sistemi)

Doğan TÜRKÜLER

Bu ayki devremiz ile kendinizi bootblock virüslerinin etkilerinden koruyabilirsiniz. Lütfen devrenin basitliğine bakıp imkansız demeyiniz. Sizin de göstereceğiniz gayret ile boot virüslerini, kendilerini diskete yazmadan önce tanıyabilir ve elinizdeki virüs killer programlarıyla onları temizleyebilirsiniz. Devremizin çalışma prensibi basit bir mantığa dayanıyor. Varsayalım hain bir boot virüsü, dış mihraklı bir disketten sizin bilgisayarınızın hafızasına girdi. Şu anda hafızada sinsi sinsi beklemekte ve kendine kurban aramaktadır. İşte bu sırada siz onun varlığından habersiz olarak, en güzel oyun disketinizi drive'a yerleştiriyorsunuz. Inınınınü! Artık o disketin virüsün elinden kurtulması mucize demektir. Virüsümüz sinsice bootblock'a yaklaşıyor ve tam kendini yazacakken, O da ne!!! her yerde alarmlar çalmaya başlıyor. Bu onun için bir son demek. Artık yakayı ele verdi. Şimdi yapacağı tek birşey kalıyor, genetik kodunun doğrultusunda, son bir hamleyle kendini boot'a yazması gerekmektedir. İşte bu sırada siz devreye giriyor ve bilgisayarı resetleyip, kaynağı kapatıyor ve bir teröristi daha Cehenneme yolluyorsunuz.

Devremizi film gibi değil de, elektronik olarak anlatmaya çalışalım. Erken Uyan Sistemimiz, external drive portundan alacağımız **DKWE, SIDEB** ve **TKO** bilgilerinin kontrolüne dayanmaktadır. Bir boot virüsü kendini yazacağı zaman drive'ı 0 nolu Track'e getirir. Burada, 16 nolu bacaktan aldığımız TKO sinyali aktif olur. İkinci olarak, Boot sektörlerinin $0000 ve $0400 arasına ayarlanması gerekir. Bu sektörler disketin alt yüzünde (LOWER SIDE) olduğundan, SIDEB datamız da aktif olur ve ilk piezoelektrik vızıldaktan ilk sinyalimizi alırız. Şimdi virüs, dataları ayarlamış olduğundan yazma işlemine geçecektir. Bu işlem sırasında DKWE aktif olur. Burada ikinci alarm sesini duyarız ve Virüs kendini diskete yazar.



VİRUS ERKEN UYARI SİSTEMİ

Sonuç olarak bizim, ilk alarm sesinden sonra bilgisayarı resetlememiz gerekir, yoksa virüs hain planlarını yineleyerek yaşamına ve zararlarına devam eder. Devremiz için gerekli malzeme, her elektronik dükkanında bulabileceğiniz türden:

MALZEME LİSTESİ

2 adet 1N4104 Diyot
1 adet lOOKOhm Direnç
1 adet BC307 Transistor
1 adet Piezo Vızıldak
1 adet 23 pin DSUB erkek konnektör

Geçenlerde, oyun yazan bir arkadaşım, Amiga'nın disk işletim sistemi üzerine programlarını denerken şans eseri bir imha programı yakaladı. Bu program, bir virüsün genetik kodunu oluşturacak kadar kısa ve şu ana kadar yapılmış bütün virüs programlarından daha fazla tahrip gücüne sahip. Bu kodu, bir virüs programı olarak programlamam için bana verebileceğini söyledi. Aslında ben de bunu alıp bir virüs programı yapmayı çok isterdim. Ancak işin sonuçlarını düşününce, kendi kendime kızdım. Bu programın yaptığı iş, disketiniz Write Protect'li olsa dahi onu imha edebilmesi ve disketi bir daha yazılamaz ve okunamaz hale getirmesidir. Tahmin ediyorum ilerde bu tip virüsler mutlaka keşfedilecek ve ülkemize gelecektir. Yapabileceğimiz tek şey, bu tip bir virüsün yazılmaması için dua etmek olabilir. Arkadaşıma bu kodu kimseye vermediği için burada bir kere daha teşekkür ediyorum. Virüs yazmak o kadar zor bir iş değil. Mühim olan bunları yazmak değil, ne yaptığının farkında olmaktır. Programcının kendini kanıtlamak için ürettiği bu mikroplar, belki onarılamayacak birçok probleme yol açacaktır. Lütfen bunları düşünün ve zararlı programlar yazmayın.

CHIP REGISTERLARI

Geçen ay eksik kalan küçücük bir bölümümüz var. Anlattıklarımız haricinde COPPER üzerinden de chip registerlara ulaşılır. Bu işlemi DMA halleder. Toplam olarak altı DMA kanalı vardır. Bunlar;

Bitplane DMA: Bu DMA kanalı Ekran datasını devamlı olarak hafızadan okur ve gerekli data register'larına yazar.

Sprite DMA: Sprite Datayı RAM'dan sprite register'larına transfer eder.

Disk DMA: Disk'ten RAM'a veya RAM'dan Disk'e data transferi yapar.

Audio DMA: RAM'dan dijital ton datayı okur ve bunu uygun audio register Mara yazar.

Copper DMA: Coprecessor (COPPER) komutları bu kanal üzerinden alır.

Blitter DMA: Blittere veya blitterden RAM'a datayı bu DMA kanalı verir.

Bu DMA kanalları DMACON. DMA Kontrol Registerı vasıtasıyla enable veya disable yapılır.

DMACON adres $096(yaz) ve $002(oku)

BİT	ADI	İŞLEVİ (SET iken)
15	SET/CLR	SET/CLEAR BİTİ
14	BBUSY	BLİTTER MEŞGUL (SADECE OKU)
13	BZERO	BLİTTER İŞLEVLERİNİN SONUCU 0 (SADECE OKU)
12	.....	KULLANILMIYOR
11	.....	KULLANILMIYOR
10	BLTPRI	BLİTTER DMA, 68000e GÖRE ÖNCELİKLİ
9	DMAEN	BÜTÜN DMALARI ENABLE ET (BİT 0-8)
3	BPLEN	BİTPLANE DMA ENABLE
7	COPEN	COPPER DMA ENABLE
6	BLTEN	BLİTTER DMA ENABLE
5	SPREN	SPRITE DMA ENABLE
4	DSKEN	DISK DMA ENABLE
3	AUD3EN	3 NO'LU SES KANALI İÇİN AUDIO DMA ENABLE
2	AUD2EN	2 NO'LU SES KANALI İÇİN AUDIO DMA ENABLE
1	AUD1EN	1 NO'LU SES KANALI İÇİN AUDIO DMA ENABLE
0	AUD0EN	0 NO'LU SES KANALI İÇİN AUDIO DMA ENABLE

DMA kontrol register'!, normal bir register gibi yazılmaz. Yazılırken seçilen bitler set veya clear olur. Bu, yazılacak data içindeki 15 nolu bitin durumuna göre belirlenir. Eğer bu bit 1 ise, yazılacak datadaki SET bitler DMACON register'ında da SET olur. Eğer 15 nolu bit 0 ise yazılacak datadaki SET bitler DMACON registennda CLEAR olur. yazılacak datadaki CLEAR bitlerin bir :şlevi yoktur.

DMAEN olarak dizayn edilmiş olan 9 nolu bit, bir cins ana anahtardır. Eğer bu 0 ise. Bütün DMA kanalları kapanır (0'dan ^e). Eğer bu bit I ise 0'dan 8'e tüm DMA kanalları aktif olur. Herhangi bir DMA kanalının aktif olması durumunda bu bitinde aktif olması gerekmektedir. Bir örnek verelim:

Varsayalım DMACON register'ımızda sadece Bitplane DMA aktif (BPLEN=1), geri kalanlar CLEAR. DMACON'un değeri S0100. Biz disk'DMA'yı aktif yapmak istiyoruz. Bunun için DSKEN ve DMAEN SET ve BPLEN CLEAR olacak.

```
MOVE.W #$0100,$DFF096 ;BPLEN biti CLEAR olur.(SET/CLR=0)
MOVE.W#$8210,$DFF096:DSKEN ve DMAEN SETolur.(SET/CLR=1)
```

DMACON registerı şimdi $0210 değerine sahiptir.

13 ve 14 nolu bitler sadece okunabilir. Bunlar blitterin çeşitli bilgilerini içerirler. Bu ilerde blitter bölümünde incelenecek.

10 nolu bit blitterin 68000'e göre önceliğini belirler. Eğer bit SET ise 68000, blitter chip RAM üzerindeki operasyonlarını bitirinceye kadar, chip RAM'a ulaşım yapamaz. Bit 0 ise, 68000. Mitterden her 14 çift bus cycle'ını alır.

Şimdi biraz da Elektron ışınının yatay düşey konumunu ve önemini, Amiga'nın interrupt'larını ve Copper'ı inceleyelim.

Ekrandaki elektron ışınının o andaki pozisyonu nasıl okunur?

Amiga'da DMA işlevinin zamanlaması, elektron ışınının her ekran satırı başında bulunma pozisyonuyla, senkron olacak şekilde ayarlanmıştır. Bazı zamanlar bu ışının ekran üzerindeki yerini bilmeye ihtiyaç duyarız. Agnus, kendi içinde ekranın o ondaki yatay ve düşey bilgilerini içeren iki sayıcı bulundurmaktadır. Bu sayıcılara iki adet register vasıtasıyla ulaşabiliriz.

VHPOS $006 (Read VHPOSR)
$02c (write VHPOSW)

```
Bit no:       15 14 13 12 11  10 9  8  7  6  5  4  3  2  1  0
Fonksiyonu:V7 V6 V5 V4 V3 V2 V1 V0 H8 H7 H6 H5 H4 H3 H2 H1
```

VPOS $004 (Read VPOSR)
$02a (Write VPOSW)

```
Bitno:        15 14 13 12 11 10 9 8 7  6 5 4 3 2 10
Fonksiyonu:LOF ..................................... V8
```

Hl'den H8'e kadar sıralanmış olan bitler, yatay elektron ışınının o anki yerini içerirler. Aynı zamanda bu bitler Amiga'nın bus cycle'ını da tayin ederler. Vertikal pozisyon için geçerli olan satır, iki register'a bölünmüştür. Bunlardan V0-V7 bitleri VHPOS register'ında. V8 biti ise VPOS register'ında bulunmaktadır. LOF biti (LOng Frame) o sırada ekranda bulunan resmin. Uzun veya kısa frame'li olup olmadığını belirtir. Bu bit sadece Interlace mod için lazımdır. Normal konumda değeri l'dir. Elektron ışı nının ekran üzerindeki yeri istendiği takdirde, kullanıcı tarafından da yazılabilir. Ancak bu çok nadir kullanılan bir yöntemdir.
POS pozisyon register'ları, ayrıca başka bir fonksiyon olarak. Lightpen'le çalışılmasına da olanak sağlar. Agnus'un lightpen girişi aktif olduğunda ve lightpen ekran üzerinde bir noktaya pozisyonlandığında, Agnus'a lihtpen'le ilgili bilgi gelir. Gelen bilgi bu register'lara iletilir ve işlem tekrarlanır.

Interruptlar...

Genelde giriş ve çıkışa sahip tüm Custom chipler ve iki adet CIA entegresi Interrupt kaynağıdır. Paula içindeki özel bir devre, bunlardan gelen kaynak interrupt sinyallerini toplar, değerlendirir ve uygun olacak şekilde 68000 için interrupt sinyalleri üretir. İşlemcinin kullanılan otovektör dereceleri LEVEL 0-6'dır. LEVEL 7, Non Maskable Interrupt kullanılmaz. Interruptla ilgili istek ve maskeleme işlemlerini ik register üstlenmiştir. Bunlar Interrupt Request Register (INTREQ) ve Interrupt Mask Register'larıdır (INTENA, INTerrupt ENAble). Bu iki registenn da bit dizilişleri ve anlamları birbirinin aynıdır.

INTREQ$09C (WRITE)
$01E (READ)
IINTENA $09A (WRITE)
$01C(READ)

BİT	İSİM	İL	FONKSİYONU
15	SET/CLR		WRITE/READ (DMACON REGISTER'INA BAKINIZ)
14	INTEN	(6)	TÜM INTERRUPTLARI ENABLE ET
13	EXTER	6	CIA-B VEYA EXPANSION PORTTAN INTERRUPT
12	DSKSYN	5	DİSK SENKRON DEĞERİ BELİRLENMESİ
11	RBF	4	SERIAL RECEIVE BUFFER'I DOLU
10	AUD3	4	SES ÇIKIŞ BİLGİ KANALI 3
9	AUD2	4	SES ÇIKIŞ BİLGİ KANALI 2
8	AUD1	4	SES ÇIKIŞ BİLGİ KANALI 1
7	AUD0	4	SES ÇIKIŞ BİLGİ KANALI 0
6	BLIT	3	BLİTTER HAZIR
5	VERTB	3	VERTİKAL BLANKING GAP BAŞINA ULAŞILDI
4	COPER	3	COPPER INTERRUPT İÇİN REZERVEDİR
3	PORTS	2	CIA-A VEYA EXPANSION PORTTAN INTERRUPT
2	SOFT	1	SOFTWARE INTERRUPTLARI İÇİN REZERVEDİR
1	DSKBLK	1	DİSK DMA TRANSFERİ TAMAM
0	TBE	1	SERIAL TRANSMIT BUFFER'I DOLU

İlk 1-13 bitleri çeşitli interrupt bilgilerini işlemek için kullanılırlar. CIA interruptları, tek interrupt olacak şekilde birleştirilmiştir. DMAREQ register'ı içindeki bitler, hangi interrupt isteğinin oluştuğunu içerirler. Eğer herhangi bir interrupt oluşursa, bununla ilgili bit high olur. Bir işlemci interrupt'ı yaratmak için. DMAENA ve INTENA register'ı içindeki ilgili bit SET olmalıdır. INTEN biti, ana interrupt bitidir. Bunun sayesinde 14 interrupt kaynağı da on veya off yapılabilir.

COPPER Coprocessor...

Copper, basit bir yardımcı işlemcidir. Bir task olarak çalışır \e bazı değerleri, bazı custom register'lara yazar. Daha başka bir iş-

lev olarak belirli ekran pozisyonlarındaki bazı registerlar'ın içeriklerini değiştirir. Ekranı çeşitli parçalara bölebilir. Bu bölgeleri değişik renklerde ve değişik çözünürlüklerde gösterebilir. Bu özellik, birçok ekranın aynı anda açılmasını sağlayabilir.

Copper, bir coprocessor olarak dizayn edilmiştir. Hafızadaki bir program vasıtasıyla onu programlayabilir ve bu programı komut-komut işletebilirsiniz. Copper üç ayrı komut içermektedir. Bunlar; WAIT, MOVE ve SKIP'tir. Bu komutlar bundan iki sayı önce dergimizde açıklandığı için bunlar üzerinde durmayacağım. CopperList, tek başına copper'ı işletemez; bunun için Copper register'larını incelememiz lazımdır.

COPİLCH $080 BU İKİ REGISTER, İLK COPPER
COPİLCL $082 LIST'İN ADRESİNİİÇERİR.

COPİLCH $080 BU İKİ REGISTER, İKİNCİ COP-
COPİLCL $082 PERLIST'İN ADRESİNİ İÇERİR.

COPJMP1 $088 COPPER PROGRAM SAYACINA, İLK COPPERLIST'in ADRESİNİ YÜKLER.

COPJMP2 $08A COPPER PROGRAM SAYACINA, İKİNCİ COPPERLIST'in ADRESİNİ YÜKLER.

COPCON $02E BU REGISTER SADECE BİR BİT İÇERİR (BİT 0). EĞER BU BİT SET OLURSA COPPER $040 İLE $07E ARASINDAKİ BLİTTER REGISTER'LARINA DA ULAŞABİLİR.

İki COPxLC register'ı CopperListin adresini içerirler. Bu copperlistin işleme başlayabilmesi için, ilgili COPJMPx register'ına herhangi bir değer yazılması yeterlidir. COPJMPx bir strop adresidir ve buraya herhangi bir değer yazılmak istenmesi coppen uyarır. Bu uyarı sonucu, copper program sayaçları sıfırlanır ve ilgili copperlist adresi bu sayaçlara yüklenerek copper işletime geçer. Aşağıda yeni copperlistin, copper'a yüklenmesi için gerekli programı veriyorum.

```
LEA       $dff000,a5                ;BASE adresi a5 registerına yükle
MOVE.W    #$0080,DMACON(a5)         ;Copper DMA off
MOVE.L    #copperlist,COP1LCH(a5)   ; Copperlist adresini belirle
MOVE.W    #0,COPJMP1 (a5)           ;bu adresi copper program
                                    ; sayacına transfer et
MOWE.W    #$8080,DMACON(a5)         ;CopperDMAon
```

Bu program, copper'ın nasıl yükleneceğini gösteren genel bir programdır. Şimdi bir de aşağıda verdiğimiz programı deneyiniz. Bunun konusu, ekrana siyah, kırmızı ve san barlar çıkarmasıdır. Copperlistin kullanımını gösteren basit fakat çok iyi bir copper programıdır.

Basit bir CopperList için örnek

```
;Custom Chip Registerlar

INTENA          = $9a     ;Interrupt-Enable-Register (write)
DMACON          = $96     ;DMA-kontrol Register (write)
COLOR00         = $ 180   ;Color palet register 0

;Copper registerlan

COP 1LC         = $80     ; 1 .copperlistin adres registen
COP2LC          = $84     ;2.copperlistin adres registen
COPJMP1         =$88      ;l.copperlisteatla
COPJMP2         = $8a     ;2.copperliste atla

;CIA-A port register'ı (Mouse tuşu için)

CIAAPRA         =$BFE001

;Exec Library Base Ofsetleri

OpçnLibraryl    =-552     ;LibİsmiVe&sion/al,dO
Fqfbid          =-132
Permit          =-138
AllocMem        =-198     ;Byte uzunluğu,istek/dO,dl

FreeMem         =-210     ;Hafıza adresi,byte uzunluğu/al,d0

;Graphics Base

StartList       = 38

;Diğer Labellar

Execbase        = 4
Chip            = 2       :Chip Ram isteği

•_+***** Programın Başlangıcı *****+.

;CopperList için hafıza ayrılması isteği

Start:
  move.l  ExecBase,a6
  moveq   #CLuzunluğu,d0 ;AllocMem için parametre düzenle
  moveq   #chip,dl       ;chip ram sor
  jsr     AllocMem(a6)   ;hafıza isteği
  move.l  d0,CLadr       ;Bulunan hafızanın adresi
  beq.s   Son            ;hata~>Son

;CopperListi CLadr (copperlist adres) kopyala.

  lea     CLbaşla,a0
  move.l  CLadr,al
moveq  #CLsize-l,d0     ;Döngü değeri
CLcopy:
move.b (a0)+,(al)+      ;Copperlisti byte byte kopyala
  dbf     d0,CLcopy

;-+***** Ana program *****+.

  jsr     forbid(a6)          ;Taskları kapat
  lea     $dff0000,a5         ;Base adresi a5'e koy
  move.w #$03a0,dmacon(a5) ;DMAyı kapa
  move.l  CLadr,copllc(a5)    ;Copperlistin adresini
                              ;COPlLC'yeyaz
  clr.wcopjmpl(a5)            ;Copperlisti program sayacına
                              ;yükle
  move.w #$8280,dmacon(a5) ;DMAyı aç

;sol mouse tuşu için bekle

Bekle:
  btst    #6,ciaapra    ;Bit Test
  bne.s   bekle         ;ok? devam et

;-+***** Programın Sonu *****+.

;Eski CopperListi yerine koy

  move.l  #GRisim       ;OpenLibrary için parametreleri düzenle
  clr.l   d0
  jsr     OpenLibrary(a6)    ;Graphics Libraryi aç
  move.l  d0,a4
  move.l  Startlist(a4),copllc(a5)  ;StartList adresini yükle
  clr.vv  Copjmpl(a5)
  move.w #$83e0,dmacon(a5)     ;Bütün DMA kanallarını aç
  jsr     permit(a5)           ;Taskları aç

;Copperlist için ayrılmış olan hafızayı serbest bırak
```

```
  move.l  CLadr,a1          ;FreeMem için parametreleri düzenle
  moveq   #CLuzunluğu,d0
  jsr     FreeMem(a6)       ;hafızayı serbest bırak
Son:
  clr.l   d0                ;Hata flag'ini sil
  rts                       ;Programın sonu

: Değişkenler

CLadr:    dc.l    0

: Sabitler

GRisim:       dc.b "graphics.library",0
  EVEN        ;çift adrese geç. (Bazı assemblerlar ALIGN
              ;kullanır)

 işte COPPERLİST
CLbaşla:
  dc.w        color00,$0000   ;Arkaplan rengi siyah
  de. w       $640f,$fffe      ;100.satırda değiştir
  dc.w        color00,$0fD0   ;şimdi arkaplan rangi kırmızı
  dc.w        $be0f,$fffe      ;190.satırda değiştir
  dc.w        color00,$0fb0   ;artık altın rengi
  dc.w        $ffff,$fffe       imkansız pozisyon.Copperlistin
                                ;sonu
CLson:
CLuzunluğu = CLson - CLbaşla
 Programın sonu
;***********************************************
```

Bu program copperlisti yerleştiriyor ve sol mouse tuşu basılana kadar bekliyor.

İlk etapta copperlisti yerleştirmek için hafızaya ihtiyacımız var. Bütün Custom register'larda olduğu gibi bu hafıza bölgesinin de Chip RAM'da bulunması gerekiyor. Amiga gibi MultiTask çalışan bilgisayarlarda, istediğiniz bilgiyi hafızanın istediğiniz yerine yazabilirsiniz. Bu AllocMem rutiniyle hallediliyor. Siz bu rutine, kullanmak istediğiniz hafıza miktarını ve bu hafızanın CHIP, FAST ya da PUBLIC (her ikisi de) hafıza bölümünde olması gerektiğini söylüyorsunuz, o da size gerekli hafızanın adresini dO register'ında size veriyor. Daha sonra Copper listimizi chip ramdaki bu adrese kopyalıyoruz.

Daha sonra Forbid programı vasıtasıyla tüm taskları kapatıyoruz. Bu sayede programımızın diğer tasklar tarafından rahatsız edilmeden çalışmasını garantiye alıyoruz.

Son olarak, copper list parametrelerini girip, copper'ı çalıştırıyoruz.

Bundan sonra program sol mouse tuşunun basılıp basılmadığım kontrol ediyor. Eğer tuş basılıysa, işlemci bekleme döngüsünden çıkıyor.

Eski görüntüyü tekrar geri almak için, özel bir copperlisti yüklüyoruz ve başlatıyoruz. Bu execbase içinde bulunan Startup Copperlisttir ve ekranı yeniden tanımlamaya yarar. Permit fonksiyonuyla taskları yeniden açıyor ve işgal ettiğimiz hafızayı FreeMem rutiniyle serbest bırakıyoruz.

Program üzerinde renkleri ve WAIT komutlarını kendinize göre değiştirebilir ve yeni komutlar ekleyebilirsiniz.

Tüm mutlulukların sizin olması dileğiyle, en derin saygılarımı sunuyorum.

AMIGA&PASCAL

F. Kağan Gür kaynak

Bilgisayar dilleri kendi aralarında, insana veya makinaya yakınlıklarıyla sınıflara ayrılırlar. İnsana yakın diller çok sayıda özelleşmiş komutlar içerirler, dolayısı ile kullanımları çok kolaydır. Ancak bu rahatlıklarını ya düşük hızları ile (BASIC gibi) ya da sınırlı kullanım alanları ile (PROLOG, AMOS ve her ne kadar tam bir dil sayılmasa da DEMO-MAKER gibi paketler) öderler. Makinaya çok yakın olan diller ise çok sınırlı komut hazneleri ile karışık işlemleri programlamayı (Reel sayılarla hesap gibi) aşırı zahmetli kılmaktadırlar (Assembler bu türün klasik örneği).

Programlarda istenen hızı sağlayabilecek kadar makinaya yakın, ancak karmaşık programlamayı ve geniş bir kullanım alanını sağlayabilecek programlama dillerini, bu iki ucun arasında aramak gerekir. C ve Pascal, günümüzde yukarıda belirtilen amaçlar doğrultusunda en çok kullanılan iki temel programlama dili olarak kendilerini kabul ettirmişlerdir.

Amiga'nın tüm sisteminin C kullanılarak hazırlanmış olması, Amiga'da, C programlama dillerinin yaygınlaşması sonucunu doğurdu. Uzun bir süre amatör girişimler dışında Amiga'da Pascal kullanımı yayılmadı. Bunun üzerine özellikle ülkemizde (Hele akademik çevrelerde) yaygın olan, "eğer program yazmak istiyorsan C Öğrenmelisin, C öğrenmek şart" gibi şartlamaların sonucunda, bırakın Amiga'yı, herhangi bir bilgisayarda bile Pascal'a olan ilgi azaldı. (ÜLKEMİZDE!!!)

Gerçekten de, çok kullanıcılı sistemler ve karmaşık sistemler yazabilmek için C ideal bir dil. Programlama sırasında fuzuli en ufak bir karakter kullanılması gerekmiyor. En önemlisi ise bir iki değişkeni doğrudan register olarak kullanma olanağınız var. Ancak tek kullanıcılı sistemlerde, C'nin Pascal'a belirgin bir hız ya da kolaylık üstünlüğü yoktur. (Hız karşılaştırması yapacaksanız, sadece for döngüleri kullanmaktan vazgeçelim lütfen !) Gerçek şu ki C'de yapabileceğiniz herşeyi Pascal ile de yapabilirsiniz.

Herşey iyi güzel de, madem C de Pascal kadar iyi, neden Pascal kullanalım? Hem ne güzel C'de öğrenmeye başlamıştık! Pascal'in yayılmasında ve bir kullanıcı kitlesi elde etmesinde belki de en önemli pay sahibi, Borland şirketinin Turbo Pascal serisi olmuştur. Bugüne kadar bilgisayarda yazıldığını gördüğüm en güzel program, bu şirketin Turbo Pascal 5.0 programı (Aslında 4.0 demem gerekiyordu, ne var ki bugüne dek 4.0 paketini göremedim). PC ve uyumlu bilgisayarlar için yazılan bu paket, zamanında ortaya çıkan en-gelişmiş paketti. Gerçekten de bu paketle program yazmak bir zevk haline gelmişti. Zira dilin tüm elemanları (Compiler, Linker ve Debugger), kaliteli bir editör ile bir araya getirilmiş, tüm kontroller menüler tarafından kullanılabilir şekilde hazırlanmış, tüm bunlara ek olarak tüm komutlar ile ilgili bilgi alabilmek için bir Help seçeneği yerleştirilmişti. Bu paket bugün bile kullanışlılık ve performans açısından bir ölçek olarak kullanılmaktadır. Borland daha sonra, başka paketleri de benzer bir kullanım sahası ile donatmış ve yeni yeni versiyonlar çıkarmıştır (Maalesef Amiga'da Borland tek bir program bile çıkarmadı, son bildiğime göre de çıkarmayı düşünmüyor.). Bu paket bir anda PC'lerde geniş bir Pascal kullanıcı kitlesi yarattı (Bir PC düşmanı olarak ben bile Turbo ile program yazmaktan müthiş zevk alırım.). Birçok okul, üniversite ve kursta Pascal eğitimi verildi (Biz hala Fortran 77 görüyoruz !!!!). Sonuçta bugün, şu veya bu şekilde Pascal bilen bir kitle mevcut. Ancak Amiga'ya geldiklerinde, ya komik Basic ile idare etmeleri gerekiyor, ya da programlarını C ye çevirmeleri gerekiyor.

Tüm bunları bırakalım, Pascal aslında C'ye oranla son derece sevimli bir dildir. Pascal'da yazılmış bir programı okuyarak anlamak, her zaman bir C programını okumaktan kolaydır. Aşırı yapıların bulunmaması, Pascal'ın nispeten daha kolay öğrenilmesini sağlayacaktır (Zaten Pascal, bilgisayar programlama dersi veren bir hocanın öğrencileri daha kolay anlasın diye yazdığı bir dildir.).

Güzel, Pascal'ın kullanılabilecek bir dil olduğu, hatta sizi C kabusundan kurtarabileceği konusunda anlaştık. Amiga'da bulunan Pascal paketlerini incelemeye başlamadan, program yazacağımız dillerde aramamız gereken bazı özellikleri sıralamak istiyorum:

a. İstediğimiz paket, bir kitle tarafından kabul edilmiş olmalı. Bu sayede programcılar programı sürekli geliştirme yoluna gireceklerdir. 1.0 versiyon bir programlama dilinden çok şeyler beklememek gerekir. Bugün PC'de Turbo Pascal V 6.0 kullanılıyor (1, 2, 3,4, 5, 5.5 ve 6.0). Aynı şekilde Amiga'mızın standart dillerinden Lattice C V5.02 (Ya da öyle birşeyler) ile 6 senelik gelişme sürecinin ardından bugünkü yerine varmıştır.

b. Geliştirdiğiniz programlan başka paketlerce yazılan programlarla birleştirebilmelisiniz (Özellikle Assembler ile).

c. Programlama dili Amiga'nın sistemini tam olarak kullanabilmeli, Library'lere ulaşabilmeli ve Amiga'nın özelliklerine özgün komutlar taşıyabilmelidir.

Gelelim Amiga'da bulanan program paketine: Açıkçasını söylemek gerekirse, bu araştırmayı gerçekten kaliteli bir Pascal ortamı bulduktan sonra yaptım. Dolayısı ile diğer paketlerin sadece isimlerini derleyerek ilk izlenimlerimi belirttim.

ilk olarak Metacomco'nun 1985'de 68000 için hazırladığı bir Pascal var. İsmi piyasada sadece Pascal olarak geçiyor. Başarılı olamamış, üzerine düşülmemiş. Ama ANSI (Amerikan ulusal standartlar enstitüsü) standardına uygun programları tercüme edebilen bir compiler. Yaptığı iş, bir editörle hazırladığınız source'u, bir obje dosyasına dönüştürmek. Daha sonra ALink programı ile gerekli dosyaları bağlayarak, çalışabilen bir program elde edilebiliyor.

Yurtdışında çok yaygın olan Fred Fish'in Public Domain Disketlerinde bulunan PCQ Pascal (PCQ: Pascal Compiler Quaid demek oluyor, PCQ Pascal ise GAP Projesi gibi kaçıyor...) yakın zamana kadar Amiga'daki en gelişmiş Pascal'lardan biriydi. Hem az çok bir kullanıcı kitlesine sahipti, hem de Amiga ile nispeten iyi anlaşabiliyordu. Ne var ki. ne hız ne de ürettiği programların boyu açısından ciddi programlamalar içinde unutulabilecek bir paket. Editör'de program yaz, CLI'dan Compiler'ı çağır, CLI'dan Linker'ı çağır prensibi ile çalışan bir paket (Amiga'da bulunan programlama dillerinin %85 i bu şekilde çalışıyor).

Power Pascal ve TCC Pascal, Pascal 2000 gibi çeşitli çap ve ebatta Pascal paketlerini de piyasada bulmak mümkün. Ancak benim bulabildiklerim, ya dosya eksikliğinden, ya doküman eksikliğinden kullanılacak durumda değildi (Kabiliyetimin eksikliğini de eklemek mümkün.). Ne var ki görebildiklerim diğer anlatılanlara benzer özellikler göstermekte.

Size önerebileceğim bomba gibi bir paket olmasa, bu yazıyı hazırlamayacağımı tahmin edersiniz. İşte gerçekten Amiga'da profesyonel programlar geliştirebilecek kabiliyette olan bir Pascal ortamı: Kick Pascal. Alman Maxon tarafından hazırlanan bu paketin ilk olarak 1.0 versiyonu ortaya çıktı. Diğer paketler gibi fazla birşeyler veremeyen bu paket, belki hiç dikkat çekmeyecekti. Ancak diğerlerine göre Hi-Soft'a benzer bir yazım ortamına sahipti ve compile süresi gerçekten Amiga'da bulunan tüm compiler'lardan hızlı

ADIM ADIM PASCAL....

1.0 **Pascal** ve **Amiga versiyonları, Pascal ile neler yapılabilir.**
2.0 Pascal'ın genel yapısı: Tanımlar, bloklar. Procedure ve fonksiyonlar.
3.0 Pascal dili özellikleri, tip tanımları, unitler.
4.0 Amiga ile iletişim:Library kullanımı, Amiga'ya has komutlar.
5.0 Gelişmiş programcılık: Teknikler, başka sistemlere veya sistemlerden aktarmalar.

idi. İki ay sonra yeni versiyonlar çıktı: 1.1 ve 1.3. Ardından 90 sonlarında çıkan ve yazı hazırlandığı sırada son versiyon olan 2.0 ile gerçekten kendine sıkı bir yer kazandı. Yaklaşık bir sene içine sığdırılan ani gelişme sonunda Kick Pascal 2.0, PC'de bulunan Turbo Pascal 3.0'ın kalitesine ulaştı denebilir. Bu gelişme bu hızla devam ederse, Amiga'da bulunan en iyi programlama ortamı olmaya aday. Avrupa'da kısa sürede sevilen Kick Pascal, rekabeti de ortaya çıkaracağa benzer. Mükemmel Assembler ortamından tanıdığımız Hi-soft DevPAC yetkilileri de, HiSpeed Pascal isminde bir paketi çıkaracaklarını açıkladılar. Şirketin Assembler ve Basic'te kazandığı başarıyı sürdürmesini diliyoruz.

En kullanılabilir ortam olduğundan, yazı sırasında Pascal ile ilgili anlatacağım özellikleri Kick Pascal 2.0'ı göz önüne alarak anlatacağım.

Kick Pascal, kendi editörü, compiler'ı ve linker'ı olan bir ortam. Editörü kesinlikle Cygnus Editor Pro ile yarışabilecek düzeyde değil. Yine de yeterli fonksiyonlara sahip ve programınızı yazıp değiştirebiliyorsunuz. Tüm ortamın belki de en kötü yanı, menüden Load seçeneği ile ortaya çıkan requester (Yani Basic ile yazsam daha iyi olabilecekmiş, bu pakette bunun neşj var anlayamadım?). Bunun dışında özellikle Compile hızı ile (20.000 satır/dakika) takdir topluyor. İki diskette gelen program, Amiga'nın tüm library'lerine kolayca ulaşabiliyor. Yazdığınız programın hızı ise, C ile elde ettiğiniz sonuçlara oldukça yakın. Döngü hesabı ile bile (Boş döngülerde döngü elemanını C dilinde register olarak kullanabileceğinizden hızlı olacaktır) 7/10 gibi sonuçlar alabiliyorsunuz. Turbo ile gelen Unit özelliği ise, Kick Pascal V2.0'dan itibaren kullanılmaya alınmış. Bu sayede istediğiniz komutları yazmanız mümkün olabiliyor. Amiga'ya özgü yeni tipler ve yapılar da tanımlanmış. En güzeliyse, record türü (C'de structure) değişkenlere atama yaparken getirilen kolaylık. Mesela pencere açabilmek için kullanılan NewWindow yapısına, normal olarak şu şekilde atama yapılır:

```
Yeni Win. LeftEdge := 0;
YeniWin.TopEdge := 10;
YeniWin.Width := 600;
```

vs. vs.

Bunun yerine

```
YeniWin := NewWindow(0,10,600,...);
```

yazılabilmekte. Ayrıca programınızı ortamdan çalıştırırsanız, ortam programınızda Stack taşmalarını, aritmetik taşmaları, sınır değerlerin aşılmasını, Arraylerde hatalı indexlemeyi yakalayabilecek kabiliyette. C'de kullanılabilen tüm libraryler Pascal'ın kullanacağı bir biçime getirilmiş ve Include File'lan Pascal'ın yapısına göre ayarlanmıştır. Kick Pascal'da source'un içine Assembler yazabilme ve diğer dilden programlarla haberleşebilme özelliği bulunuyor. (Alink uyumlu)

Kısacası Kick Pascal 2.0 profesyonel bir programlama ortamı. Elbette bazı eksiklikleri ve zayıflıkları var. Ancak gelişme süreci göz önüne alınırsa, Amiga'daki en iyi ortam ve dillerden biri olmaya aday. Ciddi programcılara ve onların ciddi programlarına hizmet edebilecek nitelikte.

Programın kabiliyetleri ikinci diskette verilen bazı örneklerle de gösterilmiş. Bunların arasında 300 değişik türden fonksiyonun diferansiyelini hesaplayan programlar, örneklenmiş sesleri çalabilen programlar, CLI'daki List emrine bir alternatif, IFF resimleri HAM formatı ve overscan dahil gösterebilen bir program, hafızayı incelemenize yarayan bir monitor programı yer alıyor.

İyi programlanmış olması kaydıyla, DOS2DOS yardımıyla PC'de yazılan programlarınızı dakikalar mertebesinde Amiga'nızda çalıştırabiliyorsunuz. Hatta uyumu sağlayabilmek için Turbo Pascal'da bulunan CRT Unit'in komutlarını kullanan bir Unit bile yazılmış.

Elbette her program dilinin uygun olduğu bir alan vardır. Basic bile bazen diğer dillere göre tercih edilebilir. Ancak Kick Pascal (Ve umarız rekabet için çıkacak olan paketlerle) C'ye bir alternatif çıkmış durumda. Yazımızın diğer bölümlerinde Amiga'da Pascal hakkında genel bilgiler vermeyi sürdüreceğiz. Hepiniz hoşçakalın.

OKUYUCU MEKTUPLARI

Sayın Amiga Dünyası yetkilileri,

İlk sorum introlarla ilgili. Elimde 'Mr. Bean Utility Disk' adlı bir utility paketi var. Bunun içindeki ***Bootintro*** *adlı programı çalıştırıp intro yapıyorum ve bir oyunun üstüne kaydediyorum. Fakat introdan (çektiğim disketteki) çıktıktan sonra devamlı hata mesajı veriyor. X-copy ile bu introyu ilk track'a yerleştirdim yine olmadı. Yanlışlığı nerede yapıyorum?*

2 Amiga'mdaki Ramkartı açtığımda 1MBlık oyun ve animasyon programlarında belirli ve hep aynı yerlerde ***guru*** *mesajı veriyor. Acaba Ramkartın bir parçasını mı bozdum? Çünkü kapalı halde hiçbir sorun çıkmıyor.*

3.Read-Write Error mesajı aldığım disketleri hiçbir şekilde kurtaramıyorum. En azından formatlayamıyorum. Elimde, içinde önemli bilgiler olan bu şekilde 5-10 disket var. Derginizdeki yazıyı (sayı 20) okudum fakat pek bir şey anlayamadım.

4.1MB en iyi çizim programı hangisidir?

5.PC kategorisine giren bir Amiga var mı? (Ek bir kart takmadan)

6.Elimdeki bir save game disketinin 20. track ını FF yapmam gerekiyor. Bunu hangi monitor programı ile yapabilirim?

7.Sizin adınız ne? En azından burada bu soruları yanıtlarken bir kenara isminizi sıkıştır ır sanız, isminizle hitap edebiliriz.

Teşekkürler. Yayın hayatınızda başarılar.

Serdar KVZVLOĞLU-İstanbul

Siz dayanamayıp hemen sorulara geçmişsiniz biz de ilginize teşekkür edip hemen sorularınızın cevaplarına geçelim.

l.Bu tür programlar ile yaptığınız intro ya da benzeri programlan her istediğiniz diskete kaydedemez ve kopyalamazsınız. Bunun sebebi o disketin **DOS** disketi olmamasından kaynaklanır. Bu tip disketler direkt Boot'dan yani 0. track'dan yükleme yaparlar. Kullandığınız intromaker da kendisini bu track'a kopyalayacağından hata vermesi kaçınılmazdır. Siz iyisi mi önce oyununuzun bir kopyasını alın ve ondan sonra başına intro atın.

2.Aslında bu soruya cevap vermek için Amiga'nın verdiği guru numarası gerekli ancak sanıyorum verilen hata RAM ERROR. Sebebi ise muhtemelen Ramkartınızda soğuk lehim olmasıdır ya da herhangi bir bozukluk. Ram kartınızı kontrol ettirmenizi tavsiye edeceğim.

3.Bu tip bozuk disketi kullanmanın yani düzeltmenin bir yolu yok. Tek çözüm disketleri atıp yeni disketlere boş yer sağlamak olur. Ya da içindeki manyetiği çıkartıp bunlardan güzel bir kolleksiyon yapabilirsiniz.

4.1MB'lık en iyi çizim programı **Deluxe Paint** serisidir.

5.Herhangi bir kart takılmaksızın PC kategorisine giren bir Amiga henüz yok.

6.Elinizdeki disketin 20. track'ını FF yapmak için herhangi bir diskmonitor programı işinizi görür. Ama mutlaka bir isim istiyorsanız Diskmon Proffesional'ı öneririm.

7.Siz okurlarımızın gönderdiği mektuplar sadece bir kişi tarafından cevaplanmıyor. Daha çok yardımcı olabilmek amacıyla her konu, o konuda uzman bir arkadaşımız tarafından cevaplanıyor. Ancak yine mutlaka bir isim istiyorsanız yazı işleri müdürümüz Mahmure Ünyeli adıyla hitap edebilirsiniz.

Yeni mektuplarınızı bekliyor ve içtenlikle çalışmalarınızda basanlar diliyoruz.

Sayın Amiga Dünyası dergisi yetkilileri,

Öncelikle Amiga yi kullanan her yaştan kişinin fazlasıyla yararlandığı bir dergiyi çıkardığınız için size teşekkür ederim. Çalışmalarınızın bizi daha da aydınlatabilecek şekilde ilerlemesini dilerim. A500 kullanıcısı olarak birkaç da sorum olacak.

1.Elimde Fortran 77 Compiler programı var. TXED'de programı yazmama rağmen ne programı kaydedebiliyorum, ne çalıştırabiliyorum ne de bir hata mesajı alabiliyorum. 30'a yakın gadget var. Kısaca F77'de bir programı nasıl yazıp kaydedeceğimi ve nasıl çalıştıracağımı açıklarsanız çok sevinirim.

2.A500 için Opto-koopler kartını nereden temin edebilirim?

3.A500'ün external drive'ını PC bilgisayarlarda kullanabilir miyim?

4.A500 doğrudan videoya bağlanabilir mi? Elimde 1084S monitor var. TV modülatörlerindeki video bağlantısı monitor için de geçerli mi?

S.Function Analyser adlı fonksiyon çizim ve integrasyon programını kullanırken bazen guru meditation veriyor. Bunu nasıl önleyebilirim?

6.A500 için 3 boyutlu, matematiksel fonksiyon çizim programı var mıdır?

7.Extras disketinde PC emulator programı var. Bunu nasıl kullanabilirim?

8.Amiga monitöründen çıkan binlerce rengin göz sağlığına bir zararı var mıdır? Ekran filtresinin bir yararı olur mu?

9.Amiga'nın ses örnekleme hızını arttırıcı bir devre var mı?

10.Amiga'da kendi karakter setimi oluşturup kullanabileceğim bir kelime işlem programı var mıdır?

Sonsuz başarı dileklerimle.

Erhan ÇELİKTÜRK - ELAZIĞ

Öncelikle, mektubunuzdaki bizi destekleyici başlangıç için teşekkürler. Bu mektuplarınız karşısında ister istemez size en iyi vermeye çalışıyoruz. Sorularınızdan anlaşıldığı kadarıyla Amiga ile oldukça çok şey yapmak istiyor ve bunları başarmak için uğraşıyorsunuz. Unutmayın ki Amiga oldukça kapsamlı ve neredeyse sınırsız bir alet ve biz de elimizden geldiğince uğraşılarınızda size yardım etmeye çalışacağız. Yeter ki yazmaya devam edin.

1.Elinizdeki Fortran 77 Compiler programının nasıl olduğunu bilemiyorum (versiyon numarası nedir, crack versiyon mu). Ancak bu programın manuel yani el kitabını bulursanız sorununuza çözüm bulabilirsiniz.

2.Amiga için Opto-koopler kartı MIDI adı altında bulunabilir. Geçen sayılarımızda yayımlanan şemayı da bastırabilirsiniz.

3.Bazı driver'lar PC'lerde de çalışabiliyor. Ancak markasına bağlıdır. Özellikle 40/80 track seçeneği olan driver'lar kullanılabilir.

4.A500 doğrudan videoya bağlanabilir. Ayrıca video bağlantısı monitör için de geçerlidir.

5.Sorun programınızda. Çalışan versiyonunu bulursanız sorununuz çözümlenir.

6.Sanırım **3D PLOT** işinizi görecektir.

7.0rjinal Extras disketinin içinde PC Emulator adlı program yoktur. Ancak PC Utility adı altında bir directory vardır. Buradaki programlarla PC disketlerini kopyalayabilirsiniz.

8.Normal bir TV'nin zararıyla aynıdır. Bu arada Avrupa cam ekran filtreleri %20 yarar sağlıyor.

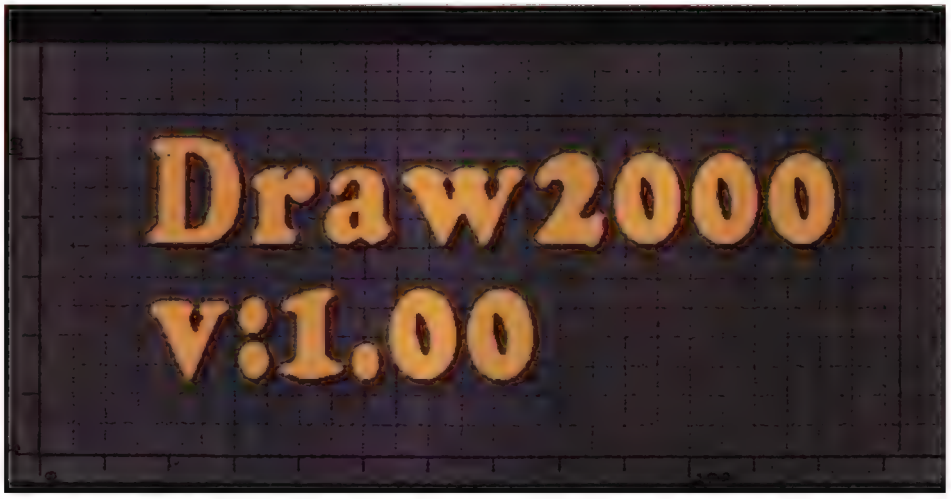
9.Dergimizin önceki sayılarında şeması çıkan sound sampler'ın hızı yeterlidir (50 KHZ). Piyasada da 50 KHZ'de çalışan sound samplerlar bulabilirsiniz.

10.Prowrite ile bunu yapabilirsiniz.

Umarız size yardımcı olabilmişizdir. Sonsuz basan dileklerimizle çalışmalarınızda basanlar.

BİLGİSAYAR DESTEKLİ TASARIM (CAD) PROGRAMLARI

B D T



B D T

Draw2000 çizim sayfası üzerinde sürdürülen bir tasarım çalışması, genellikle tasarımın kaba hatlarının oluşturulması ya da sistemin modüler yapısının hazırlanması gibi genel çizimlerle başlar. Fakat daha ileriki aşamalarda tasarımın detaylarına inilmeye başlandığında, ekrandaki görünür çizim alanındaki hassasiyet yeterfi olmamaya başlayacaktır. Ne yazık ki monitörlerimizin boyutları ne kadar büyük olursa olsun, herşeyi aynı anda, üstelik hakim olunabilecek hassasiyette ekranda görmek teknik olarak olanaksız.

Bu probleme karşı her BDT yazılımında olduğu gibi Draw2000'de de çizim sayfasının istenen bölgelerine 'Zoom' yapma, daha yakından bakma ve sayfayı kaydırma olanakları verilmiş.

'Display/Zoom' menu başlığı altında 'in' seçeneği ile, çizimin işaretlenen bölgesini ekran boyutuna büyütmek ve daha hassas çalışmak mümkün. Bu esnada sayfanın sağ-yan ve alt kenarında yer alan kaydırma çubuklan size çizim sayfanızın ıüm boyutuna oranla ne kadarını gördüğünüzü, ve sayfanın nerelerinde olduğunuzu anlama olanağını verecek. Ayrıca bu çubuklar yardımı ile sayfa üzerinde konumunuzu dört yönde de değiştirebileceksiniz.

Zoom in' işlemi ile küçük bir deneme yaparak milimetrenin binde birini bile çok hassas izlemenin mümkün olabildiği ölçülere kolaylıkla inilebildiğini göreceksiniz.

Display/Zoom/Out' komutu ile de ekranda görünen boyutların iki katı boyutlara uzaklaşıp bakabiliyorsunuz. Bu iki işlem, size o an sürdürülen işlemin boyutlarına uygun çalışma görüntüsünü ekrana getirmeye yetiyor. Yazılımcılar, bu noktada Amiga'nın bir avantajını da kullanarak işi daha keyifli kılmışlar. 'Display/ Zoom/ Window' komutu, istenen bölgeye zoom yaparken, bu görüntüyü yaratılan yeni bir pencereye taşıyor. Böylece aynı çizim üzerinde farklı hassasiyette hareket edebildiğiniz ya da çizimin farklı yerlerini gösteren pencereleriniz oluşuyor. Bu üstüste pencerelerden istediğinizi, sağ-üst köşelerindeki ön ve arka tuşları ile öne alabilir ya da arkaya atabilir ve aktif olan pencere üzerinde çalışmanızı sürdürebilirsiniz. Pasif bir pencereyi aktif kılmak için, onun üzerinde işleme başlamanız yeterli.

Bu pencerelerin sayısı Chip memory ile sınırlı olup üç, beş ya da yedi yani istediğiniz kadar olabiliyor. Fakat hemen belirtelim ki, Çizim dosyanız büyüdükçe, çizimde yapılan her ilave ve değişiklik her pencereye sıra ile ilave edileceği için, sonuçta gereğinden fazla pencere, işlem hızını etkileyecek ve çalışmayı yavaşlatacaktır.

Ana çizim sayfanız yani programı ilk açtığınızda karşınıza çıkan sayfa hiç bir şekilde yok edilemez. Fakat oluşturulan zoom-windowlarda göreceğiniz gibi, sol üst köşelerinde kapatma düğmeleri vardır ve bellekle ilgili bir sorunla karşılaşıldığında veya o pencerenin gereği kalmadıysa, bu düğme yardımı ile onu ortadan kaldırabilirsiniz.

'Display/Full Display' komutu ise o an aktif durumdaki pencerede çizim sayfasının tümünü sığdırabilecek ölçülerde görüntü sağlayacaktır.

KATMANLAR

Katman (Layer) kavramı, BDT yazılımlarının en önemli unsurlarından birini oluşturur.

Tasarımınız farklı düzeylerde görüntülenmesi gereken değişik malzemeleri, değişik ölçeklere göre değişik ayrıntıları içerebilir ya da birbirleri ile düşeyde ilişkili farklı çizimleri üstüste oluşturmak gerekebilir... Tıpkı bir binanın katlan gibi. Bu durumlarda BDT yazılımları bize özel bir olanak veriyor. Aynı sayfa üzerinde değişik amaçlı çıktılara yönelik olarak çalışmak layer'lar ile mümkün olabiliyor.

'Display/Layers **Shown'** komutu ile Draw2000'in layer kuruluşunu görebiliriz. Karşımıza çıkan pencerede Adan Y'ye kolonlar ve sıfırdan dokuza satırlar biçiminde kurulmuş ikiyüzelli kutulu bir matris var. Matristeki her bir kutucuk ayrı bir layer'ı tanımlıyor. İçi dolu olan kutular o layer'ın açık olduğunu, boş olanlar da kapalı olanları gösteriyorlar, mouse ile istediğiniz layer'ı açıp istediğinizi kapamanız olası. B3 kutusu kapalı ise, kliklediğinizde açılıyor.

Pencere üzerinde alt satırda **'Current** Layer' yani şu anda üzerinde aktif olarak çizim yaptığınız layer gösterilmiş. Doğal olarak o layer'ı kapamanız olanaksız. Aktif layer seçimi için ise **'Preferences/** Layer' komutunu kullanıyorsunuz. Karşınıza yine aynı matrisi gösteren bir pencere çıkıyor ve burada açık olan layer'lardan herhangi birini seçerek aktif layer'ı değiştirebiliyorsunuz.

Konuya yabancı olanların zorlanacağı bir olay olduğu için mimari bir örnekleme yapalım. Üç katlı bir yapı tasarımı söz konusu olsun ve biz bütün kat planlan ve farklı ölçeklere yönelik çalışmalarımızı aynı çizim üzerinde görmek isteyelim.

Layer matrisinde sıfır satırında yer alan layer'lar zemin kat, bir satın birinci, iki satırı ikinci katla ilgili çizim elemanlarını içersin kabulü ile yola çıkarsak, çalışmanın sistemini düşeyde yapılandırmış oluruz. Yatayda da örneğin A sütunu duvarlan, B sütunu kapılan, C sütunu pencereleri, D sütunu sıhhi tesisatı, E sütunu tefrişatı, F sütunu yazılan, G sütunu ölçüleri. H sütunu mahal numara ve metrekarelerini içersin biçiminde bir katın teknik çizi-

minin sınıflamasını kurarsak, sonunda da bunlar dışında birkaç layer'ı da tüm katlarda ortak olan ve her seferinde yeniden çizmeye gerek duymak istemediğimiz elemanları içermek üzere (kolonlar, akslar, aks numaraları gibi) ayırırsak, tüm tasarım sistematiğimizi inşa etmiş oluruz.

Gördüğünüz gibi, olay eldeki sistemi kullanmak istediğimiz biçimde kabuller yaparak değerlendirmekten ibaret. Bundan sonra yapacağımız, her ne yapacaksak onun yer alacağı layer'ı seçip çizmek.

işiniz bittiğinde, plotter'dan ne almak istiyorsanız, o elemanların yer aldığı layer'ları açıp diğerlerini kapamanız yeterli. Kapatılan layer'lardaki elemanlar görünmez olacaklardır, fakat bir yere gitmeyecek ya da silinmeyeceklerdir.

Bu sistemin bize sağlayacağı sayısız yarar var. Bir kaçını sıralarsak; önce tabii ki tasarımcının çizime hakimiyetini güçlendirecektir. Bir layer'da çizim yaparken ona altlık olabilecek başka bir layer açılarak işler kolaylaştırılabilir. İstenen an istenen ölçekte çıkış alınabilir. Farklı seçenekler oluşturulup bir arada görülebilirler.

Tabii bu arada çalışma sırasında ekranda çok fazla çizimin görünüyor olması hem programı yavaşlatır, hem de sizin algılamanızı güçleştirebilir. Onun için o an yapmakta olduğunuz işi ilgilendirmeyen layer'ları kapatarak bu sorundan da kurtulabilirsiniz.

RENKLER VE ÇİZİCİLER

Gelelim çizim tekniğinizle ilgili olarak anlatacağım son konuya. Daha önce de söz ettiğim gibi, çalışmanızda **'Color'** menüsünden seçebileceğiniz onaltı değişik rengi uygulayabiliyorsunuz. Böylece çiziminiz daha sağlıklı bir anlatım tekniği kazanmış oluyor. Farklı yapıda, değişik niteliklere sahip malzemeler renklerle farklılaştırılabiliyor. Fakat bir BDT yazılımında renklerin asıl amacı, ekranda güzel görüntüler yakalamaktan ötedir.

Çizici cihazlardan (plotter) almak istediğiniz çıktı, büyük olasılıkla tek kalemle elde edilmiş tek çizgi kalınlığına sahip bir çizim olmayacaktır. 0.35, 0.5, 0.7 mm. gibi değişik çizgi değerleri kullanmak gerekecektir. Belki aynı zamanda bu kalemlerin değişik renklerde olması da istenecektir. İşte bu noktada ekranda kullanacağımız çizgi renklerinin çizicilerin işlevleriyle doğrudan ilişkili olduğunu görüyoruz.

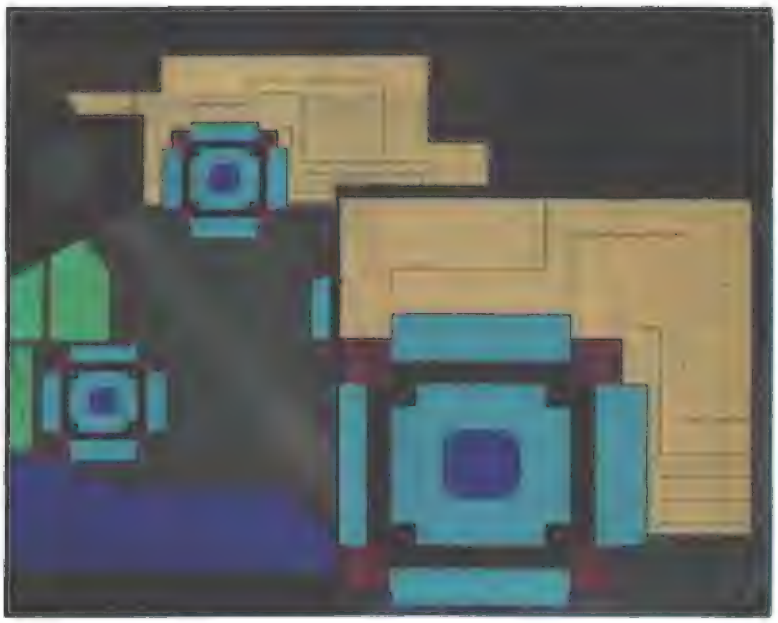
Bu konuya açıklık getirmek için biraz çizicilerden söz edelim. Bu gün BDT kullanımına yönelik üç farklı teknikte çalışan çizici ürünler piyasada bulunmaktadır:

1-Mekanik akşamlı plotter'lar

2-Termal plotter'lar

3-ElektroStatik plotter'lar.

Birinci sıradaki çiziciler en yaygın kullanıma sahip, en ucuz olanıdır. Diğerleri daha yeni teknolojileri içerirler, büyük uygulama kolaylığı ve güvenliği sağlamalarına karşı, oldukça yüksek fiyatlı cihazlardır. Bu nedenle onları konu dışı tutmakta fayda var. Mekanik plotter'lar çalışma prensibi itibarı ile robotları andırırlar. Bilgisayardan gönderilen vektörel veriler doğrultusunda Y aksı doğrultusunda kayan kalem ve X aksı doğrultusunda kayan kağıt hareketleri ile bir çizimi 30 cm/ saniye, 40 cm/saniye gibi çizim hızlarıyla, süratlerle baştan sona kadar yaparlar.



Çiziciler, farklı sayılarda kalem taşıyan karosellere sahiptirler. Karosel üzerine sıralanan farklı kalemler, yeri geldikçe kalem taşıyıcı tarafından alınır ve kullanılırlar. İşte burada bizim ekran renklerimizin işlevi yerini bulur. Draw2000'in renkleri, sırası ile birinci renk karoseldeki birinci kalem tarafından çizdirilecek, ikinci renk ikinci kalem tarafından çizdirilecek biçiminde işlevlendirilmişlerdir. Yani mevcut onaltı renkle onaltı kalemi kontrol etmek olasıdır. Tabii eğer plotter'ınızda onaltı kalem varsa. Yoksa, örneğin altı kalemli bir çizici kullanıyorsanız, yedinci renk birinci kalem, sekizinci ikinci kalem tarafından çizdirilecektir.

Gördüğünüz gibi, çalışma sırasında kullanacağınız renkleri seçerken, bunların plotter'daki sonuçlarını da düşünmeniz gerekiyor.

Colors menusunun altında yer alan **'Modify Colors'** seçeneği ise renk paletinizi isteğinize göre düzenleme olanağı vermekte. Karşınıza gelen renk paletinden istediğiniz rengi seçip RGB sürgüleri ile onu değiştirebilirsiniz. Kendinize özgü bir renk paleti elde etmiş ve bunu gerektiğinde kullanabilmek istiyorsanız, **'Project/Save As/Colors'** komutu ile bu düzenlemenizi dosyalayabilir, daha sonra **'Project/Open/Colors'** komutu ile istediğiniz zaman yükleyebilirsiniz. Renk paletinizi ve diğer ekran düzeni ile ilgili düzenlemelerinizi (grid size, resolution, format vs.) topluca bir dosyada saklama ve kullanma olanağına da sahipsiniz. Bunun için de **'Project/Save As/Settings'** komutu kullanılıyor. Dosyayı yüklemek içinse, **'Project/Open/Settings'i** kullanıyorsunuz.

Draw2000'in her açılışta otomatik olarak yüklediği Settings dosyasının adı **'Draw Defaults'dur.** Eğer hazırladığınız set her açılışta otomatik olarak karşınıza gelsin isterseniz, Setting'inizi doğrudan bu dosya üzerine kaydedin.

PROJECT MENU

Biraz da şimdiye kadar zaman zaman değindiğim 'Project' menu başlığı altındaki komutlara göz atalım.

'Project/New Drawing' ile üstünde çalışmakta olduğunuz çizim dosyasından ayrı, ikinci ya da üçüncü bir çizim dosyasını yükleyebileceğiniz veya oluşturabileceğiniz- pencereler açabiliyorsunuz. Pek çok BDT yazılımında rastlanılmayan cazip bir olanak bu. Bu sayede aynı anda birden fazla çizimi ekrana getirmek, üzerlerinde çalışmak ve aralarında kopyalama yapmak mümkün olabiliyor.

Oluşturduğunuz çizimleri diskler üzerine **'Save As/Drawing'** ile kaydediyor, **'Open/Drawing'** ile de kaydedilmiş bir dosyayı yükleyebiliyorsunuz. Daha önce kaydedilmiş bir dosya üzerinde çalışıyorsanız **'Save'** komutuyla çalışmanın yeni halini doğrudan disk üzerindeki o dosyanın üzerine kaydettirebilirsiniz. Bu işlem sırasında size dosya ismi sorulmayacaktır.

'Save As/IFF Bitmap', o sırada ekranda her ne görünmekte ise onu BitMap grafik olarak IFF standardında bir dosyaya kaydedecektir. Bu dosya üzerinde daha sonra herhangi bir resim programı ile (Deluxe Paint gibi) çalışabilirsiniz.

'Save As/Plot' komutu, size plotter'a aktaracağınız çizimi, önce bir text dosyasına kaydetme olanağı verir. **'Plot'** komutu ile çizdirme işlemini programın doğrudan yaptırmasını sağlamak varken bu ara işleme ne gerek var diyeceksiniz. MS-DOS altında çalışan BDT yazılımlarının işletim sisteminin yetersizliği nedeni ile beceremedikleri bir şeyi, biz Amiga-DOS altında rahatlıkla gerçekleştirebiliyoruz. Bizim bilgisayarımız multi-tasking yeteneğine sahip olduğu için, aynı anda birden çok işlemi yürütebilmekte. Bu demek oluyor ki, Amiga bir taraftan plotter'a çizim yaptırırken, diğer tarafta biz Draw2000 ile çalışmamıza devam edebiliyoruz. İşte bunu gerçekleştirebilmek için, önce çizimi disk üzerine plot-file olarak kaydediyor, sonra bunu workbench üzerinden Shell

yardımı ile plotter'a kopyalıyor (Copy *file-name* to ser:) ve plotter çalışırken biz de ekranda kendi işimizi sürdürüyoruz.

Buradaki zaman kazancı şundan kaynaklanıyor: Draw2000, plotter'a doğrudan kumanda ederken, seri port komünikasyonu nedeni ile çizim işlemi plotter'da tamamlanana kadar program cihaza kilitlenip veri gönderecektir. Halbuki disk üzerine plot-file açılması çok kısa süre içerisinde gerçekleştiğinden, veri aktarımını Ami-ga-DOS'a bırakabilme şansı doğmaktadır. Bundan dolayı uzun sürebilecek çizimlerin bu teknikle gerçekleştirilmesi yararlıdır. Plot-file'lar birden fazla bilgisayar kullanıyorsanız aynı zamanda plotter'a bağlı olmayan bilgisayarlardan plotter çıkışı almanın pratik yoludur. Plot-file'ınızı bir diskete yazar ve onu plotter'a bağlı bilgisayarın Shell'inden çizdirebilirsiniz.

Çıktı alma ile ilgili bir diğer komut. **'Print/Window'** ile önünüzdeki pencerede o an ne görünmekte ise onu; **'Print / Full Page'** ise, üstünde çalışılan çizim sayfasının -ekranda hepsi görünsün görünmesin- tümünü printer'a çizdirmeyi sağlar.

Project menüsündeki bir diğer seçim **Pick Plotter'** ile kullandığınız plotter'a ait drive'ın seçimini yapmanızı sağlar. Her marka ve hatta her model plotter'ın farklı bir dili vardır. Bu nedenle çıktı alabilmek için doğru drive'ı seçmek zorundasınız. Plotter Drive'ı ile ilgili seçiminizin setting'inizle birlikte Draw Defaults dosyasına kaydedilmesini bir kez sağlarsanız, her defasında bu seçimi yinelemeniz gerekmeyecektir.

Plot işlemi ile ilgili son bir seçim, **'Plot** Size', plotter'da kullanacağınız kağıdın maksimum limitlerini belirlemeye yarar. **Options/Orient Plot/Horizontal'** ise yani çizimi kağıda yatay olarak gönderiyorsanız, bu değerlerin büyük olmasının bir sakıncası yok. Fakat **'Options/ Orient Plot/Vertical'** ise, yani çizim kağıda doksan derece döndürülüp çizilecekse, sol alt köşenin doğru olarak yer değiştirebilmesi için kağıt boyutunun tam olarak verilmiş olması gerekmektedir. Yoksa çiziminizi kağıt üstünde hiç olmadık bir yerde bulabilirsiniz.

Draw2000, BDT'a yeni başlayanlar için başta biraz karmaşık görünebilir, ama X-CAD, AutoCAD gibi yazılımları tanıyanlar, bunun böyle olmadığını bilirler. Kompleks yazılımlarla uğraşmaktan kaçınanlar veya onlara gereksinimi olmayanlar için Draw2000 ideal bir ortam sağlayabilecektir.

Orjinal pakette matematik yardımcı işlemci kullanan Amiga'lar için yazılımın bir diğer uyarlaması da var. Programın yine Aegis firması tarafından hazırlanmış olan Design-3D ile belli ölçülerde üçüncü boyut, VideoScape3D ile de üç boyutlu animasyon desteğinin olması, onu daha da cazip hale getirecektir sanıyorum. Eğer Amiga'nız yeterince gelişmiş (Matematik yardımcı işlemci, bellek ve harddisk ünitesi, 1 MB chip RAM) ise, bu üç yazılımla bir arada gerçek bir multitasking ortamında keyifle çalışabilirsiniz. Değilse de üzülmeyin, 512 Kb ile bile yazılımın tüm olanaklarını kullanmak mümkün. Hoşçakalın....

AMIGA ASSEMBLER

Cem GENCER

Merhaba! İşte yine birlikteyiz. Bakalım bu ay postadan neler çıktı? Tolga ATUĞ arkadaşımız, tekrar yazarak birkaç ufak sorununu belirtmiş. Bunlardan ilki, Örnek 17.1'de 59. satırda basımda oluşan bir hata. Dergimizde 'dd.l #$54,a0' olarak basılan satır 'add.l #$54,a0' olmalı. Herhalde add komutunun da işlevini öğrendik? Tolga, yardımcı olarak kullanılabilecek kitapları listelememi istiyor.

İşte size gerekli olabilecek kitaplar:

*** ROM Kernel Reference Manual: Libraries and Devices**

*** ROM Kernel Reference Manual: Exec**

*** ROM Kernel Reference Manual: Autodocs and Includes**

*** Hardware Reference Manual**

*** Mapping the Amiga**

Bunun dışında, Abacus'un Assembler kitabı da bir hayli yararlı. Edinmenizde fayda var, ama şart değil.

Diğer mektup ise Gürkan YENİÇERİ'den gelmekte. Bu arkadaşımızın da karşılaştığı en önemli sorun, bazı programlarda compile esnasında 'word at odd adres' hatası vermesi. Bunun çözümü gayet basit. Hata veren satırdan öncesine bir satır ekleyerek buraya 'even' komutunu yazmak yeterli.

Bu iki kısa mektuptan sonra, bu ayki konularımıza geçebiliriz. Bu ay biraz hızlı bir geçiş yapacağım. Farkettiyseniz, bu ay yazabileceğiniz bir program yok. Bunun nedeni, bu ay birkaç library fonksiyonu açıklayacak olmam. Ayrıca assembler komutları tablosu da bir hayli yer kaplıyor.

Geçen aylarda pencerelerin nasıl açıldığını, buraya nasıl basım yapıldığını görmüştük. İlk inceleyeceğimiz library fonksiyonu, **MoveWindow.** Bu fonksiyon intuition lirary'de bulunmakta ve istediğimiz pencereyi istediğimiz yönde kaydırmaya yaramakta. Parametreleri sadece üç tane: *Window, dx* ve *dy. Window,* pozisyonu değiştirilecek pencerenin pointer'ı, *dx* ve *dy* ise dikey ve yatayda kayma değerleridir. dx negatif bir sayı olduğunda pencere sola, dy negatif olduğunda pencere yukarı doğru verilen piksel kadar kayacaktır. Aşağıdaki ufak rutinde, pencerenin pozisyonu 2'şer piksel sola çekilerek kaydırılıyor. Pencere koordinatı 0 olduğunda da ana programa dönülür. Tabii ki pencere boyutları ekrandan küçük olmak zorunda.

```
MoveWindow:
  move.l   IntBase,a6
  move.l   WindowPtr,a0
  move.l     #-2,d0
  move.l     #0,dl
  jsr        -168(a6)
  move.l     WindowPtr,a0
  move.vv    4(a0),d0
  tst.w      d0
  bne.s      MoveWindow
  rts
```

Gayet kolay, değil mi? **MoveScreen** fonksiyonu da aynı şekilde çalışır. Bu fonksiyonda, sadece window structure adresi yerine screen structure adresini a0'a yazmamız gerekmekte. Fonksiyonun ofseti de -162 (=-$a2).

Gelin şimdi de bir guru verdirelim bilgisayarımıza. Hemen telaşlanmayın; bu guru kontrollüdür. Sistem crash etmeyecek, fakat o ünlü kırmızı kutu yanıp sönecektir. Kutunun içine de istediğimiz yazıyı yazabiliriz. **DisplayAlert** fonksiyonun kullanımı gayet basit; sadece alert tipini, text string'ini ve toplam yüksekliği bilgisayara girmemiz yetiyor. String'in başlangıç adresini aO register'ına, uzunluğunu ise di 'e atıyoruz.

String tipi ise d0 register'ı aracılığıyla belirlenmekte. Buraya 0 değerini yazdığınızda, **RECOVERABLE ALERT** tipini seçmiş oluyorsunuz. Bu, alert kutusu gösterildikten sonra mouse tuşuna basılırsa, programınıza geri dönmeyi sağlar. Şayet fonksiyonu çağırmadan önce d0'ın 15. bitini set ederseniz, (=$80000000) **DEADEND_ALERT** yaratmış olursunuz. Alert kutusu çıktıktan sonra mouse tuşuna bastığınızda bilgisayar resetlenecektir.

String'imiz özel bir şekilde verilmek zorunda. String içinde koordinatlar ve devam etme bilgileri de bulunmakta. Koordinatları ASCII string'in kendisinden önce word ve byte olarak vermeliyiz. İlk word, basılacak string'in kutu içersindeki x koordinatı, ardından gelen byte ise y koordinatıdır. Bundan sonra gelen ASCII byte'lar string'in kendisini oluşturur. String'in sonunda bir 0 byte'ı olmalıdır. En son byte ise başka string satın olup olmadığını gösterir. Eğer bu byte 0'dan farklıysa, bu byte'ı diğer string tanımlamaları izler. Başka string tanımlaması yoksa, en son byte 0 değerini taşımalıdır. Aşağıda alert rutinini çağıran ufak bir altrutin görebilirsiniz.

```
Alert:
  move.l  IntBase,a6
  move.l    #0,d0
  move.l    #Str,a0
  move.l    #12,d1
  jsr       -90(a6)
  its

  Str:
  dew     92
  dc.b    2
  dc.b    'Bu bir alert'tir.',0
  dc.b    0
```

Dilerseniz bir de birden çok satirli alert için de bir örnek rutin vereyim.

```
Alert:
  move.l    IntBase,a6
  move.l    #0,d0
  move.l    #Str,a0
  move.l    #22,d1
  jsr       -90(a6)
  rts

  Str:
  de.w      108
  dc.b      2
  dc.b      'AMIGA DUNYASI\0
  dc.b      -1
  dc.w      92
  dc.b      12
  dc.b      'Bu bir alert'tir.\0
  dc.b      0
```

Bu ay inceleyeceğimiz başka bir fonksiyon da, yine Intuition library'de yer alan **ClearPointer** fonksiyonu. Bu fonksiyon ile istediğiniz window'un pointer'ını ROM'daki sabit pointer göstergeciyle değiştirebilirsiniz. Fonksiyonu çağırmak için sadece window pointer'ını aü'a atmamız ve 'jsr -60(a6)' ile de fonksiyonu çağırmamız yeterli. Artık pointer'ını sildiğiniz window'u aktif yaptığınızda, pointer değişerek ROM'dakinin kopyası olacaktır.

Diğer çok kullanılan bir fonksiyon da **PrintlText.** Bunun yardımıyla bir pencere ya da sereen'in içine intuition text'i yazdırabilirsiniz. Intuition text'in graphics library'deki Text fonksiyonundan farkı, intuition text'in window değişimlerinden silinip bozulmaması. Graphics library'deki text fonksiyonunu kullanarak bir pencere içine yazı yazdırdığımızda ve pencereyi küçülttüğümüzde, yazının pencere boyutu dışında kalan kısmı silinir. Fakat pencereyi tekrar büyüttüğümüzde, yazımızın silinen bu kısmı tekrar yerine konmaz. Oysa intuition text'te yazımızı bozan her işlemden sonra window içeriği refresh edilerek bozulmanın tekrar düzelmesi sağlanır. Bütün bu işlemler otomatik olarak intuition sistemi tarafından gerçekleştirilir.

PrintlText çağrılmadan önce 4 register belli parametrelerle yüklenmelidir. Bunlardan ilki, ekran ya da window'a ait rastport adresinin atandığı a0 register'ıdır. Yazı string'imizin başlangıç adresi ise al adres register'ına atanmalıdır. Yazı string'inin sonuna bir 0 byte'ı koymayı da unutmayın! d0 ve di register'lan ise yazının rastport'ta basılacağı x ve y koordinatla-

nı barındırır, 'jsr -216(a6)' ile de fonksiyonumuzu çağırabiliriz. Tabii ki her zaman olduğu gibi uygun library önceden açılmış olmalı (bizim durumumuzda intuition library) ve bunun base adresi a6 register'mda bulunmalıdır.

Intuition library'de iki değişik fonksiyon da ScreenToBack ve ScreenToFront fonksiyonlarıdır. Bunlar yardımıyla istediğiniz ekranı öne çıkarabilir ya da en arkaya koyabiliriz. Bu fonksiyonların kullanımı tabii ki birden fazla screen kullandığınızda yararlı sonuçlar verebilir. Ön plana çıkarılması ya da arkaya atılması istenen pencerenin pointer'ını a0 register'ına atadıktan sonra, uygun fonksiyonu çağırmamız işlemin uygulanması için yeterli olacaktır. ScreenToFront fonksiyonun ofseti -252 (=-$fc), ScreenToBack'inki ise -246 ı=-$f6)'dır.

Aynı şekilde de Window IoBack ve WindowToFront fonksiyonları çalışmaktalar. Bunlarda da sadece window pointer'ını a0'a koymanız ve jsr yardımıyla fonksiyonu çağırmanız yeterli. Bu iki fonksiyon da aynı screen'lerde olduğu gi-">i pencereyi ön plana çıkarır ya da en arkaya atar. WindowToBack'in ofseti -306 =-$132), WindowToFront'un ofseti ise -312(=-$138)'dir.

DisplayBeep fonksiyonu yardımıyla istediğiniz screen üzerinde bir anlık bir flash etkisi yaratabilirsiniz. Bu şekilde kullanıcıya hata yaptığını kolaylıkla bildirebilirsiniz. Bu fonksiyonu kullanmak için, sadece flash ettirilecek olan screen'in pointer'ı a0 adres register'ına atanmalı ve 'jsr -96(a6)' yardımıyla da fonksiyonun kendisi çağnlmalıdır.

Herhalde bu aylık bu kadar intuition library açıklamaları yeter. Şimdi dilerseniz biraz da graphics library'sine göz atalım. Burada ilgimi ilk çeken fonksiyon BltClear. Bu fonksiyon yardımıyla blitter'ı kullanarak yüksek hızda hafıza temizleyebiliriz. Fakat bunun için temizlenecek hafıza bölgesinin blitter erişim alanı içinde bulunması şart. A3000'lerde bu alan ilk 2 MByte'lık bölgedir, fakat çoğumuz normal bir Amiga kullandığı için bu bölgeyi 512 KByte (=Chip memory) ile sınırlamak zorunda kalıyoruz. Olsun, zaten bu fonksiyon daha çok grafik gösterimi olan programlarda kullanılabilir. Ekrandan hızla bir bölge silineceği zaman bu fonksiyon işimizi görür. Chip memory dışında kalan bölgeler için de, ne yazık ki dededen kalma yöntem olan loop içinde her byte'ı teker teker silme şeklini kullanmak zorundayız.

BltClear fonksiyonu, iki şekilde çalışabilir. İlk yöntemde verilen adresten sonraki byte'lar direkt silinir. İkinci yöntem ise hafızadan dörtgen bir alanı silmek için kullanılır. Bu yöntem, grafik ağırlıklı programlarda bir hayli kullanılmakta. İlk önce dilerseniz ilk yönteme bir göz atalım, al adres register'ına silinecek bölgenin başlangıç adresi yazılmalı. d0 register'ında ise silinecek bölgenin byte olarak uzunluğu girilir. Bu değerin çift bir sayı olmasına dikkat edin. d1 register'ı ise silme şeklini belirleyen flag'dır. Burada normal silme modunu kullandığımızdan 1. biti (%000000x0) set etmemiz gerekir. 0.bit (%0000000x) set edilmiş ise blitter'ın yaptığı işlemleri bitirmesi beklenir. Demek ki, düz silme için di register'ına yazacağımız değer 3 olmalı. Fonksiyonu -300 (=-$12c) ofsetiyle çağırabiliriz.

İkinci silme modundaysa demin de belirttiğim gibi hafızadan dörtgen bir alan temizlenebilir. Bunun için di'e 1 değerini yazmak gerekmekte. d0 ise hem dikey, hem de yatay boyutu belirlemek için kullanılır. Alt değerlikli 16 bit yatayda silinecek byte adedi (1 byte=8 piksel!), diğer 16 bit ise dikeydeki satır adedini belirler. Yataydaki byte adedi 128'i, dikeydeki satır adedi de 1024'ü geçmemelidir.

Eh, bu aylık da ne yazık ki yerim doldu. Yine size bir dahaki aya görüşmek üzere hoşçakalın demekten başka birşey kalmıyor.

TABLO I - Çeşitli library fonksiyonları

Fonksiyon ismi: Bulunduğu library: Ofseti: Parametreleri: " giriş bilgileri: * çıkış'bilgileri:	DisplayAlert 'ntuition.library' -90 (=-$5a) AlertNumber->d0; String->a0; Height->d1 RECOVERABLE.ALERT kullanıldığında sol mouse tuşuna basıldığında 0, sağ tuşa basıldığında -1.	DisplayBeep 'ntuition.library' -96 (=-$60) Screen->a0 yok		MoveScreen 'intuition.library' -162(=-$a2) Screen->a0; dx->d0; dy->d1 yok
Fonksiyon ismi: Bulunduğu library: Ofseti: Parametreleri: * giriş bilgileri: * çıkış bilgileri:	MoveWindow 'intuition.library' -168 (=-$a8) Window->a0; dx->d0; dy->dl yok	ClearPointer 'intuition.library' -60 (=-$3c) Window->a0 yok	PrintrText 'intuition.library' -216(=-$d8) RastPort->a0;Intuitext->a1; x->d0; y->d1 yok	ScreenToFront 'intuition.library' -252 (=-$fc) Screen->a0 yok
Fonksiyon ismi: Bulunduğu library: Ofseti: Parametreleri: * giriş bilgileri: * çıkış bilgileri:	ScreenToBack 'intuition.library' -246 (=-$f6) Screen->a0 yok	WindowToFront 'intuition.library' -312 (=-$138) Window->a0 yok	WindowToBack 'intuition.library' -306 (=-$132) Window->a0 yok	BltClear 'graphics.library' -300(=-$12c) Memory->a1; Size->d0;Flags->d1 yok

ASSEMBLERda

YENİ UFUKLAR

Merhaba arkadaşlar!

Yine bir ay aradan sonra sizlerle birlikteyiz. Geçen ayki programdan sonra bu ay birkaç adım daha ileriye gidiyoruz. Umarım geçen ay bol alıştırma yapıp copper konusunu daha iyi kavrayabilmişsinizdir. Bu ay verdiğim program biraz daha karışık; o yüzden dilerseniz ilk önce hemen programı yazın. Bu program cursor tuşlarını kontrol eder ve bunlardan birine basılmışsa buna göre reaksiyon gösterir. Programı çalıştırdığınızda ok yukarı ya da ok aşağı tuşlarına basarsanız ekrandaki renk çubuğu, bastığınız tuşun yönünde hareket edecektir. Sağ ve sol ok tuşlarıyla da çubuğumuzun rengini değiştirebilirsiniz.

Dilerseniz şimdi programa bir göz atalım. Ana rutinimize bir 'bsr.s Key' satırı eklenmiş. Bu durumda program mouse'a basılıncaya kadar **Key** isimli alt-rutine zıplayacaktır.

Key rutinine baktığımızda burada dO register'inin içeriğinin silindiğini ve **$bfec01** adresindeki bilginin byte olarak bu register'e aktarıldığını görüyoruz. Bu adres 8520-A cipinin **Serial Data Register**'ıdır. 8520-A cipi klavyeyi kontrol eden çip olduğundan bu adreste yazan değer de klavyeden direkt olarak gelen bilgidir. Bunun daha kısa tanımı, bu adreste klavyeye bastığımız tuşların kodlarının bu adrese aktarıldığıdır. Bu kodlar ASCII değildir. Bu yüzden istediğimiz bir tuşu algılamak için o tuşun kodunu bilmemiz gerek. Bunu da vermiş olduğum tablodaki tuş kodlarına bakarak bulabilirsiniz. $bfec01 adresinde tuşun her iki konumunu gösteren bilgiyi bulabilirsiniz. Tuş basıldığı anda bu adrese aktarılan sayı çifttir. Tuşu bıraktığınız anda ise bu sayı bir artacaktır. Bu şekilde hem tuşa basmayı, hem de bastıktan sonra tuşu bırakmayı dilerseniz ayrı ayrı algılatabilirsiniz.

Programda verdiğimiz dört tuştan birine basılmamışsa tekrar ana rutine gidilerek mouse kontrolü yapılmakta, mouse'a basılmadığındaysa tekrar Key rutinimize dönülmektedir. Dört tuştan birine basıldığında ise gerekli alt-rutine geçmekteyiz. Bunları da şimdi sırayla açıklayacağım.

Up rutininde Copper listesinde 52.byte ofsetinde bulunan word #$2007 ile karşılaştırılıyor. Eğer Copper listesindeki değer #$2007'den farklıysa **MoveUp** rutinine geçiliyor. Değer #$2007'ye eşitse bir üst rutine (ana rutine) dönülüyor. Aynı şekilde de **Down** rutini çalışmakta. Tek fark sadece #$2007 yerine #$e007 değerinin kontrol edilmesi. Sizin de anlamış olduğunuz gibi 52. ofsetteki değer copper listesinde renk çubuğu tanımlamasının koordinat tanımıdır. Bu durumda bizim yaptığımız işlem, copper çubuğunun ilk satırının koordinatını kontrol etmek ve ekran dışına taşıp taşmadığını algılamak.

MoveUp rutininde a0'a renk çubukları tanımlamasının başlangıç adresini a0 register'ıne kopyalıyoruz ve ufak bir loop ile 17 renk çubuğu tanımlama satırının pozisyon bilgisini #$0400 eksiltiyoruz. Bu şekilde renk çubuğumuz bir önceki duruma göre 4 ekran satın yukarı kayacaktır. Aynı şekilde **MoveDown** rutini de renk çubuğunu 4'er satır aşağıya kaydırır.

Şimdi de isterseniz sağ ve sol ok tuşlarına basınca neler olduğunu yakından inceleyelim. Sol ok tuşuna basıldığında **ColorFwd,** sağ ok tuşunda ise **ColorRwd** rutinine gidilir. Bu rutinlerde yapılan işlem gayet basit. **ColNum** değişkeninin 0 ile 4 arasında olması sağlanıldıktan sonra **Fwd** ya da **Rwd** rutinleriyle **ColTab** renk tablosundaki değerlerden bir kısmı copper listesinde renk çubuğu tanımlamamızın renk bilgisi word'larına kopyalanır. ColTab tablosuna dikkatli baktığımızda buradaki renklerin 16'şarlık 5 gruba ayrıldığını görebiliriz. Bu renk gruplarının sıralaması şöyle: kırmızı ($0x00), yeşil ($00x0), mavi ($000x), mor ($0x0x) ve sarı ($0xx0). Rutinimizde tuşa basıldığında ColNum değişkeninin içeriği değiştirilerek 32 ile çarpılmakta. 32 ile çarpmamızın sebebi her 16 renklik grubun 32 byte'lık yer işgal etmesi. Bu şekilde elde edeceğimiz değer ColNum değişkenine göre 16'lık renk gruplarından birini gösterecek. Basit bir loop yardımıyla da bu renk gruplarından birindeki değerleri copper listemize kopyalıyoruz. Bu yöntemle renk çubuğunun rengini değiştirebilirsiniz. Dilerseniz renk tablosunu genişletebilirsiniz. Bunun için ColorFwd rutinindeki 4 ile kontrol satırını da değiştirmelisiniz. Buraya yazacağınız değer renk tablosundaki grup adedinin bir eksiği olmalı. Bunun da nedeni 0 değerini de kullanmamız. 0 değeriyle ilk renk grubuna erişebiliriz.

Daha değişik bir efekt yaratmak için her iki rutine de (Fwd ve Rwd) 'mulu #32,d0' yerine 'mulu #4,d0' yazmanız yeter. Bu efektin sebebini de artık siz anlamaya çalışın.

Bu aylık da bu kadar. Gelecek ay yine renk çubuklarını kullanarak değişik bir efekt yaratacağız. Merak edenler zamanda bir ay ileriye yolculuk edip yeni dergiye bir göz atsınlar (!). Hepinize iyi çalışmalar dilerim.

```
;>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
; >>>          GELİŞMİŞ ASSEMBLER KURSU                   <<<
; >>> COPPER DEMONSTRASYON PROGRAMİ 02                    <<<
; >>>           by Cem GENCER-1991                        <<<
;>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
q:
movem.l   a0-a6/d0-d7,-(a7)
bsr.s     Clear
bsr.s     Init
Loop:
cmp.b     #$ff,$dff006
bne.s     Loop
bsr.s     Key
Mouse:
btst      #6,$bfe001
bne.s     Loop
beq.s     Final
;>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
; >>>       Turn alt-rutinler buradan sonra...            <<<
;>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>><<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<
Final:
lea       SysCop,a0
move.l    (a0),50(a6)
movem.l   (a7)+,a0-a6/d0-d7
rts
Init:
move.l    4,a6
lea       GfxName.al
jsr       -408(a6)
move.l    d0,a6
move.l    d0,GfxBase
lea       SysCop,a0
lea       Copper,a 1
move.l    50(a6),(a0)
move.l    al,50(a6)
rts
Clear:
lea       $70000,a0
```

```
move.l   #$a00,d7
CLP:
clr.l    (a0)+
dbf      d7,CLP
rts
Key:
clr.l    d0
move.b   $bfec01,d0
cmp.b    #$67,d0
beq.s    Up
cmp.b    #$65,d0
beq.s    Down
cmp.b    #$63,d0
beq.s    ColorFwd
cmp.b    #$61,d0
beq.L    ColorRwd
rts
Up:
lea      Copper+52.a0
cmp.w    #$2007,(a0)
bne.s    MoveUp
rts
Down:
lea      Copper+52,a0
cmp.w    #$e(K)7,(a0)
bne.s    MoveDown
rts
MoveUp:
lea      Copper+52,a0
move.l   #16,d7
UpLoop:
sub. w   #$0400,(a0)
add.l    #8,a0
dbf      d7,UpLoop
rts
MoveDown:
lea      Copper+52,a0
move.l   #16,d7
DownLoop:
add. w   #$0400,(a0)
add.l    #8,a0
dbf      d7.DownLoop
rts
ColorFwd:
add.l    #1,ColNum
move.l   ColNum,d0
cmp.b"   #4,d0
ble.s    Fwd
move.l   #4,ColNum
Fwd:
lea      ColTab,a0
move.l   ColNum,d0
mulu     #32.d0
add.l    d0,a0
lea      Copper+58,a1
move.l   #I5,d7
FLoop:
move.w   (a0)+,(a1)
add.l    #8,al
dbf      d7, FLoop
rts
ColorRwd:
sub.l    #1,ColNum
move.l   ColNum,d0
cmp.b    #0,d0
bge.s    Rwd
move.l   #0.ColNum
Rwd:
lea      ColTab,a0
move.l   ColNum,d0
mulu     #32,d0
add.l    d0,a0
lea      Copper+58,a1
move.l   #15,d7
RLoop:
move, w  (a0)+,(a1)
add.l    #8,a1
dbf      d7,RLoop
rts

; >»      Turn datalar burada sonra ...      <«

GfxName:
dc.b     'graphics.library',0,0
Copper:
dc.w     $0100,$ 1200
dc.w     $008e.$3a81 ,$0090,$40c1
dc.w     $0092,$0038.$0094,$00d0
dc.w     $0108.$0000.$010a,$0000
dc.w     $00e0.S0007.$00e2,$0000
dc.w     $0180.S0000,$0182,$0000
dc.w     $0120.S0000,$0122,$0000
dc.w     $8007.Sfffe.$0180,$0100
dc.w     $8207.Sfffe.$0180,$0300
dc.w     $8407.Sfffe.$0180.$0500
dc.w     $8607.Sfffe.$0180,$0700
dc.w     $8807.Sfffe.S0180,$0900
dc.w     $8a07.Sfffe.$0180,$0b00
dc.w     $8c07.Sfffe.S0180,$0d00
dc.w     $8e07.Sfffe.S0180,$0f00
dc.w     $9007.Sfffe.S0180,$0f00
dc.w     $9207.$fffe.S0180.$0d00
dc.w     $9407.SffTe.$0180.$0b00
dc.w     $9607.SftTe.S0180,$0900
dc.w     $9807.Sfffe.S0180,$0700
dc.w     $9a07.Sfffe.S0180,$0500
dc.w     $9c07.SfrTe.S0180,$0300
dc.w     $9e07.Sfffe.S0180,$0100
dc.w     $a007.Sfffe.S0180,$0000
dc.w     $ffff,$fffe
ColTab:
dc.w  $0100,$0300,$0500.S0700,$0900,$0b00,$0d00,$0f00
dc.w  $0f00,$0d00,$0b00.$0900.$0700,$0500,$0300,$0100
dc.w  $0010,$0030,$0050.S0070.$0090,$00b0,$00d0,$00f0
dc.w  $00f0,$00d0,$00b0.$0090.$0070,$0050,$0030,$0010
dc.w  $0001,$0003,$0005.$0007.$0009,$000b.$000d,$000f
dc.w  $000f,$000d,$000b.S0009.$0007,$0005,$0003,$0001
dc.w  $0101 ,$0303,$0505.S0707.$0909,$0b0b,$0d0d,$0f0f
dc.w  $0f0f,$0d0d,$0b0b,$0909.S0707,$0505,$0303,$0101
dc.w  $0110,$0330,$0550.$0770,$0990,$0bb0,$0dd0,$0ff0
dc.w  $0ff0,$0dd0,$0bb0,$0990.$0770,$0550,$0330,$0110
SysCop: dc.l   0
GfxBase:dc.l   0
ColNum: dc.l   0
```

Tuş	Basılı	Bırakıldı
<SAĞ ALT>	$73	**$72**
<DEL>	$41	**$40**
<HELP>	$67	$66
<0KYUKARI>	$61	$60
<0K S0LA>	$65	**$64**
<0K AŞAĞI>	$63	$62
<0K SAGA>	$4b	**$4a**
<NUM (>	$49	**$48**
<NUM)>	$47	**$46**
<NUM />	$45	**$44**
<NUM *>	$85	**$84**
<NUM 7>	$83	**$82**
<NUM 8>	$81	**$80**

Tuş	Basılı	Bırakıldı
<NUM 9>	$6b	$6a
<NUM ->	$a5	$a4
<NUM 4>	$a3	$a2
<NUM 5>	$al	$a0
<NUM 6>	$43	$42
<NUM +>	$c5	$c4
<NUM 1>	$c3	$c2
<NUM2>	$cl	$c0
<NUM 3>	$el	$e0
<NUM Ö>	$87	$86
<NUM .>	$79	$78
<NUM ENTER>		

Tuş	Basılı	Bırakı
<ESC>	$75	$74
<F1>	$5f	$5e
<F2>	$5d	$5c
<F3>	$5b	$5a
<F4>	$59	$58
<F5>	$57	$56
<F6>	$55	$54
<F7>	$53	$52
<F8>	$51	$50
<F9>	$4f	**$4e**
<F10>	$4d	$4c
<*>	$ff	$fe
<1>	$fd	$fc
<2>	$fb	$fa
<3>	$f9	$f8
<4>	**$f7**	$f6
<5>	$f5	$f4
<6>	$f3	$f2
<7>	$fl	$f0
<8>	$ef	$ee
<9>	$ed	$ec
<0>	$eb	$ea
<->	$e9	$e8
<=>	$e7	$e6
<>	$e5	$e4
<BACKSPC>	$7d	$7c
<TAB>	$7b	$7a
<Q>	$df	$de
<W>	$dd	$dc
<E>	$db	$da
<R>	$d9	$d8
<T>	$d7	$d6
<Y>	$d5	$d4
<U>	$d3	$d2
<I>	$dl	$d0
<0>	$cf	$ce
<p>	$cd	$cc
<[>	$cb	$ca
<]>	$c9	$c8
<CTRL>	$3b	$3a
<CAPS L0CK>	$bf	$be
<A>	$bd	$bc
<S>	$bb	$ba
<D>	$b9	$b8
<F>	$b7	$b6
<G>	$b5	$b4
<H>	$b3	$b2
<J>	$bl	$b0
<K>	$af	$ae
<L>	$ad	$ac
<;>	$ab	$aa
<'>	$77	$76
<RETURN>	$3f	$3e
<S0LSHIFT>	$9d	$9c
<Z>	$9b	$9a
<x>	$99	$98
<c>	$97	$96
<v>	$95	$94
<B>	$93	$92
<N>	$91	$90
<M>	$8f	$8e
<,>	$8d	$8c
<.>	$8b	$8a
</>	$3d	$3c
<SAĞ SHIFT>	$37	$36
<S0L ALT>	$33	$32
<S0LAMIGA>	$7f	$7e
<SPACE>	$31	$30
<SAĞ AMIGA>	$35	$34

AMİGA SALATASI!

TUNÇ DİNDAŞ

Selam arkadaşlar! Bu ay da birbirinden iyi oyun cheatleri ve passwordlan ile karşınızdayız. Anlayacağınız sizi tiyolandıracağım. Bu ay AMIGA SALATASI yayın hayatının ikinci MEGA SAYFASI'm yaşıyor. Birçok yeni tips'i rahatlıkla kullanabilirsiniz. Neyse bu ay yardımlarından dolayı HÜSEYİN YEŞİLBAŞ, HASAN BEYDAGI ve FATİH CESUR'a teşekkür ederim. Fazla zaman kaybetmeden MEGA SAYFA'mıza başlayalım.

♦ ***POWER:***

Geçen sayılarda sizden göndermenizi istediğim kodları ben çıkardım. Buradan zayıf not aldınız. Haydi neyse güle güle kullanın.

Level Code	Level Code	Level Code	Level Code
2-LEVEL2	3-VISUAL	4-COWBOY	5 - URGENT
6-OOPSUP	7-TOPTEN	8-D14DH7	9-ASDFGH
10-SOLONG	11-SURFIN'	12-RACKET	13-BULLIT
14-QRAZZY	15-36F6FR	16-UNLINK	17-PIXXEL
18-EUROPE	19-NEWTON	20-FREEZE	21-LAUNCH
22-M7MS49	23-GALVAN	24-KLOWWM	25 - INDIGO
26-JINGLE	27-JOGGER	28- INSIDE	29 - 5P25PS
30-KNIGHT	31-HINOON	32- NOBODY	33 - GOODIE
34-OQZAYB	35-ELTRIC	36- 187293	37-QROVVY
38-DOUBLE	39-ROLLER	40- CLOSET	41 - SLOWLY
42-BISNEZ	43-124816	44-TARGET	45-ANZING
46-VOHDOH	47-Z97531	48- WOODIS	49-Y2X3W5
50-XUQZOX			

♦ ***BATTLE ISLAND:***

Geçen ayların en iyi oyunlarından biri olan 'BATTLE ISLAND' için kademe passwordları. Umarım sağlam versiyonu elinizde vardır.

00 FIRST	01 GHOST	02 GAMMA	03 MARSS
04 EAGLE	05 METAN	06 FOTON	07 POLAR
08 TIGER	09 SNAKE	10ZENIT	11 DONNN
12VESTA	13 0XXID	14 DEMON	15 GIANT
16CONRA	17 PHASE	18EXOTY	19 MOUNT
20 FIGHT	21 RUSTY	22 FIFTH	23 VESUV
24 MAGIC	25 SPACE	26 VALEY	27 TESTY
28 TERRA	29 SLAVE	30 NEVER	31 RIVER
32 EUROP	33 STORM		

•***ANARCHY:***

Psygnosis'in shoot'em up'ı olan ANARCHY'nin level kodlan nihayet burada. Bunu da bitirin.

Levelcodes are:

5400, 0101, 3901, 2602, 9902, 4303, 9003, 6904, 3305, 9305, 3406, 0407, 6407, 2008, 7408, 4709, 3810, 0511, 6811, 3212, 0213, 8213, 5014, 1015, 8215,5116, 0117, 7017, 5518, 2819, 9919, 7320, 2521, 0622, 3722, 1223, 4523, 4124, 1825, 1926, 9726, 5927, 0528.

+***ATOMINO:***

Laf PSYGNOSIS'den açılınca işte yine bir PSYGNOSIS oyununun level paswordları. Zeka oyunlarını sevenler için birebir. Bu oyunun grafikleri Celal Kandemiroğlu tarafından çizilmişti.

Level Kod	Level Kod	Level Kod
10 - IDYLL	20 - TAURUS	30 - NEPTUNE
40 - PHOTON	50 - PLANKTON	60 - INFERNAL
70 - FOSSIL	80 - POISON	90 - SOUP
100 - SULPHATE		

+***BUILDERLAND:***

Geçtiğimiz aylarda sizler için açıkladığım bir oyun olan BUTLDERLAND'ın kodlan işte burada. Hımmm. Yoksa bu oyunu daha bitilmediniz mi?

Level Codes: 1 - BUILD 1 4 - OCTOPY 2 - YOTTHA 5 - DIABLO 3 - BEARBY 6 - GOTIUS

♦ ***CHARLY:***

Başlangıcı basit olan 'CHARLY' daha sonra oldukça zorlaşıyor. Ama artık sizin için bir zorluk yok. Çünkü AMIGA DÜNYASI okuyorsunuz. Ve herkesin sahip olamadığı AMIGA SALA-TASI sayfasına sahipsiniz. Artık bu oyunu bitirip bitilmemek sizin elinizde.

2:ROOM	3.CLAW	4:NEST	5.WORD
6:FISH	7:AUNT	8:RUSH	9:TUBE
10:RICH	11:HAIR	12:SPOT	13:NAME
14:EDGE	15:DEEP	16:CASH	17.SALT
18:PACT	19:FIRE	20:STAG	2LLEAP
22:WORK	23:GLAS	24:LOOP	25:DARK
26:ATOM	27:TALK	28:COAT	29.LOAD
30:LIFE	3LPICK	32:POST	33:RING
34:GREY	35.BEST	36:DEAD	37:KNOB
38:TASK	39:BOSS	40:LAND	41 .FREE
42:BANK	43:BABY	44:STAR	45:HTNT
46:CHAT	47:FOUL	48:CALL	49:LINE 50:BEER

♦ ***JIMMY WHITE'S WHIRLWIND;***

Şu ana kadar yapılmış en mükemmel bilardo oyunu olan bu oyunun tuşlannı burada yazarak size yardımcı olmaya çalışalım.

ESC - Game Control
F10-Undo
1 - Place kırmızı (TRO)
2 - Place (TRO) Nominate san
3 - Place (TRO) Nominate yeşil
4 - Place (TRO) Nominate kahverengi
5 - Place (TRO) Nominate mavi
6 - Place (TRO) Nominate pembe
7 - Place (TRO) Nominate siyah
0 - Tabloyu temizleme
+= - Set Cue power (Increase/Decrease)
<- - Relay Table (TRO)
Q - Topun bakışı
W - Screen Type
U - Top Spin
P - Plan View
{[- Cue Left Fine Control
}] - Cue Right Fine Control
RTN - Take Shot (Hold to follow Cue Ball)
CTRL - Repeat Previous Key Command
A - Answer Question
S - Compute best shot
H - Side Spin (Left)
J-Side Spin (Right)
Z - Zoom In
X - Zoom Out
C - Chalk Cue
V - View Line
B - Answer Question
N - Back Spin
M - Centralise Hit Spot
?/ - Açıklama

+***GOBLINS:***

Oyunun tüm passwordları burada. Artık bunu da bitirin.

VQVQFDE	ICIGCAA	ECPQPCC	FTWKFEN
HQWFTFW	DWNDGBW	JCJCJHM	ICVGCGT
LQPCUJV	HNWVGKB	FTQKVLE	DCPLQMH

EWDGPNL TCNGTOV TCVQRPM IQDNKQO
KKKPURE NGOGKSP NNGWTTO LGWFGUS
TONGIVC

♦ ***KILLING CLOUD:***

Gökmen'in en sevdiği oyunlardan olan KILLING CLOUD'un kademe passwordları ve cheat'i

Mission 2 - A66TG7EZ Mission 3 - 2WWTQ7E3
Mission 4 - QXX6G6EB Mission 5 - 3336RWE3

Oyunda mission kod sorulduğu zaman '1 KILLING' yazın ve 28 nets ve 29 pups'a sahip olun.

♦ ***LIGHT CORRIDOR:***

Infogrames'ın ilginç oyunu olan LIGHT CORRIDOR'un level kodları burada. Basanlar.

01-0000	05-2602	10-3305	14-6407	18-3810
02 - 5400	06 - 9902	11 - 9305	15 - 2008	19 - 05 I 1
03-0101	07-4303	12-3406	16-7408	20-6811
04-3901	08-9003	13-0407	17-4709	
21 -3212	26-8215	32-9919	37- 1223	42-9726
22-0213	28 - 5116	33 - 7320	38 - 4523	43 - 5927.
23-8213	29-7017	34-2521	39-4124	44-0528
24 - 5014	30 - 5518	35 - 0622	40 - 1825	45 - 7328
25 - 1015	31 - 2819	36 - 3722	41 - 1926	46 - 3929
47 - 3030	48 – 0531	49 - 8431	50 - 9932	

♦ ***LOOPZ:***

Bir oyun ve yine kodlar.

Screen 1 :EASY Screen 6:GRVY Screen 11 :TRBY
Screen 16:STNL Screen21:GZPN Screen26:PLGR
Screen31:KRNC Screen36:BGDK Screen41:FRNK
Screen46:ZSZS

♦ ***MEAN STREETS:***

Geçen sene dergimizde açıklanan bu oyunu için gerekli bazı bilgiler.

4660 - Carl Lindsky	John Klaus - 4650
4663 - SanFrancisco	Bazil Mallory - 2713
6211 - David Pope	Melba Wicdbush - 4122
5170 - Sonny Fletcher	Stanford Demille - 3199
4920 - Delores Lightbody	J. Saint Gideon - 3891
4650 - Frank Schimming	Tom Griffith - 4590
4610 - Arnold Dweeb	Carl \s Warehouse - 4675
3720 - Cal Davis (Dead)	Aaron Stem wood - 0439
3614 - Amiley Monroe	Big Jim Slase - 5612
4603 *- Lola Lovetoy	Bus Locker (rrok) - 5194
4550 - Alcatraz	Ron Morgan - 1998
6470 - Ron's Beach House	Jorge Valdez - 4931
4577 - Brenda Perry	Greg Call - 4753
9932 - Boswonh Clark	Delia Lang - 2111
0021 - Sam Jones	Wanda Peck - 4621
^037 - Law & Order Offices	

♦ ***MEGALOMANIA:***

Geçen sayımızda geniş olarak açıklanan Megalomania'nin kodlan burada. Bu oyunu da artık bitirin.

Epoch 1 - IVIAZXFİWMB Epoch 2 - UNNDJHGAZSJ
Epoch 3 - MKIAVZLXXSJ Epoch 4 - KPIANBSXXSF
Epoch 5 - OMDAXUFERTD Epoch 6 - OJXALURUFCX
Epoch 7 - SGSAVNFBZCB Epoch8 - OXNAVLLXWVV
Epoch 9 - QBKBTGFOLEN

♦ ***SENTINEL:***

Hayat biter Sentinel bitmez. Allah rızası için şunun son kademe Kodu yani 9999 nolu kademe kodunu gönderecek kimse yok mu?

3)70511958 19)55742564 80)18452261 196)72957558
8) 16257084 36) 97578966 103) 36873128- 225) 38546570
10) 43428170 50) 61185004 127) 06567770 11) 40556356
61) 26060764 150) 9285644918) 68627185 66) 68657887
169)16788555

♦ ***THINK CROSS:***

Puznic tarzı olan güzel oyunlardan birisi. Ama bitirmesi zor. Bazı kopyaları çalışmayan oyunun sağlam versiyonuna sahipseniz bana yollayın lütfen.

000-JOWOOD 030-FLAMES 060-CATGUT 090-VOYAGE
120-KERNEL 005-CUSTOM 035-ANIMAL 065-FIRING
095-PALACE 125-JUMPER 010-MASTER 040 EPOPEE
070-LADDER 100-DECADE 130-GROOVE 015-FUTURE
045-JAGUAR 075-FIRKTN 105-ARMADA 135-HIPHOP
020-DORADO 050-MATRIX 080-SPHINX 110-ESTATE
140-OFFSETO 25-GREECE 055-WIZARD 085-TYPIST
115-GOPHER 145-SUINEG

♦ ***RAILROAD TYCOON:***

Fİ ekranında "Shift" ve "4" e her basışınızda 500.000 birim alabilirsiniz. Bu oyunu iyi bilen arkadaşlar bana tipslerini gönderebilirler.

♦ ***PANG:***

Bu güzel OOPS UP tarzı oyunun harita bölümünde WHAT A NICE CHEAT yazın bakalım neler oluyor.

♦ ***INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE:***

Oyunun high skor tablosuna isminizi SILLYNAM olarak girin. Ayrıca title ekranında 1EHOVAH yazın böylece cheat modu harekete geçer.

♦ ***MANIC MINER:***

Oyunu pause edip yani dondurup "*" tuşuna basıp 9 hayat alın.

♦ ***F1 GRAND PRIX:***

Bu delirtici oyun için bir tiyo. Oyunda Ferrari'yi seçin. Yarış sırasında her tur sonunda pite girin, fakat saniye geçirmeden çıkın. Böylece lastik değiştirmekten kurtulursunuz. Benzini de ikinci turda almanızı tavsiye ederim. Tiyoyu gönderen KORAY BALCI'ya teşekkürler. Şimdi sorularına geçelim. KING QUEST I için sorularını adventure ile uğraşan arkadaşlara ileteceğim. İleride de EYE OF THE BEHOLDER "in haritalarını verebiliriz. Mektubunuz için teşekkürler.

♦ ***NAVY SEAL:***

Oyunda limitsiz kredi için high skor tablosuna PSBOYS yazın. Cheat için Buısa'dan BURAK SÖĞÜTOĞLU'na teşekkür ederim. Kitap tavsiyeni gözardı etmeyeceğim. Yeni mektuplarını bekliyorum. LOGICAL kodlan için sağol ama onlar oldukça uzun zaman önce dergimizde yayınlanmıştı. Ama bitiremeyen arkadaşlar için son level kodu olan THE FİNAL CUT'ı yazalım.

♦ ***SHADOW DANCER:***

Oyunu pause edip "GIVE ME INFINITY" yazın ve return'a basın. Şimdi sonsuz hakkınız var. Bu tipsleri ve cheatleri gönderen İLKER GÜLER'e teşekkür ederim. Mesajın Pirates MEMO'ya iletildi.

♦ ***SHADOW WARRIORS:***

Oyun esnasında ya da title ekranında CTRL, J, ESC, 5 (numerik klavyeden değil), F2, Sağ ALT, V ve ENTER (Return değil) tuşların basarsanız;

HELP = Level geçmek.
"1" = Birinci oyuncuya enerji verir.
"2" = İkinci oyuncuya enerji verir.
"Q" = Görünmezlik sağlar.

Bu ay birçok arkadaşımız bize LOTUS H'nin level passwordları göndermiş ama biz bu kodları geçen sayılarımızda yayınlamıştık. Şimdi bize bu passwordları gönderen şu arkadaşlara teşekkür ederim: ERSİN AYDIN, İLKER GÜLER, KORAY BALCI. ERKUT VURAL, MURAT ARİF TÜRKARSLAN ve TARKAN KAYA. <M

♦ ***KICK OFF 2 EXTENDED & FINAL WHISTLE:***

Data disketlerindeki taktikleri burada kullanmak istiyorsanız şunları yapmanız yeterli. Önce PLAYER MANAGER'ı yükleyip taktik yükleme bölümüne geleceksiniz. Sonra data disketinden bir taktik yükleyip taktiğe 4-2-4 veya 4-5-1 gibi sayılardan oluşan bir isim verip boş bir diskete kaydedin. Daha sonra KICK OFF'u yükleyip bu taktikleri kullanabilirsiniz. Biraz uğraştırıcı ama değer. Bol gollü maçlar. Bu tips'i gönderen MURAT ARİF TÜRKARSLAN'a teşekkürler.

♦ ***BUNGESLIGA MANAGER PROF:***

Bankaya girip üç defa 1 DM çekin daha sonra birkaç defa 3.900.000 DM çekin bakalım ne olacak. Aman dikkat gerçek bankaya filan girmeyin! Sadece oyundaki bankada bu işlemi yapın. ERSİN AYDIN'a thanx! Şimdi benden bazı kodlar ve passwordlar.

♦ ***ZEUS:***

İşte oyunun kademe kodları. Kodlar oldukça ilginç baksanıza tüm kodlar müzik grupları. Oyunu yapan şahıs herhalde müzik

delisiydi.

01 - no code 17 - Bombthebass 02 - Ecstasy 18 - D.N.A
03 - Secci 04 - Publicenemy 19 - Ice MC 20 - M.C. Hammer
05 - Run DMC 21 - Tony Scott 06 - Ice-T 22 - Chadjackson
07 - Tone Loc 23 - Beatmasters 08 - L.L. Cool J
24 - Nenehcherry 09 - Thenewstyle 25 - Technotroni
10 - Was Not Was 26 - Betty Boo 11 - Beats Int.
27 - 49ERS 12 - Mowtronix 28 - AC/DC
13-Double Dee 29 - Sex Pistols 14 - Vanilla Ice
30 - Obituary 15 - N.W.A 31 - Sacrament
16-Daisy Dee 32 - Judaspriest

♦***ANOTHER WORLD:***

İşte yılın oyunu olmaya aday bir oyunun tüm kodları. Haydi bakalım. İşte artık bitirmek çok kolay.

1 - HICI 6 - KCIJ
2 - FLLD 7 - FADK
3 - LABC 8 - LPCI
4 -CCAL 9 -LAEA
5-EDİL 10-LFEK

♦ ***FLIGHT OF THE INTRUDER:***

Geçtiğimiz aylarda dergimizde açıklanan bu güzel simülasyonun tuşları burada. Umarım bizim pilotlar bunları görüp bana da savaş açmazlar.

Fİ Zoom In
F2 Zoom Out
F3 Sensitivity Increase
F4 Sensitivity Decrease
F5 Outside View
F6 Tracking View
F7 ACLS
F8 Satellite View
F9 Carrier View
F10 Menu
Esc Menu
1 Horizontal View Rotate
2 Vertical View Rotate
3 L Back 45 deg. View
4 Left View
5 L Front 45 deg. View
6 Front View
7 R Front 45 deg. View
8 Right View
9 R Back 45 deg. View
Altl Reverse Horizontal View Rotate
Alt2 Reverse Vertical View Rotate
Shift 1 Section 1
Shift 2 Section 2
Shift 3 Section 3
Shift 4 Section 4
Shift 9 Leader/Wingman Toggle
Shift 0 View Unfriendly
Decrease Throttle
\+ Increase Throttle
Backspace Air-to-Ground Weapons Select
Tab Accelerator
Q Missile View
E ECM
R Radar
T Walleye/Paveway Sight Toggle
I Walleye Target Setting Up/Increase Mil Setting
O Video Reset
P Pause
[Look Up
J Look Down
Return Air-to-Air Weapons Select
Delete Take Photo
Shift Tab Accelerator will not shut off if bogey near
Shift I Walleye Target Setting Up/Increase Mil Setting by 10
Control E Eject
A Autopilot/Manual Weapons
S Sound Mode Select
F Flaps
G Landing Gear
H Arrestor Hook
J Walleye Target Setting Left
L Walleye Target Setting Right
; Increase Waypoint
Decrease Waypoint
Shift A Autopilot/Automatic Weapons
Shift H Emergency Net Toggle
Shift: Waypoint Information Toggle
Control K Jettison All Stores
Control L Catapult Launch
X Clear A-G lock
C COMED: Map/Radar Toggle
V Video Recorder Toggle
B Air Brakes
M Walleye Target Setting Down/Decrease Mil Setting
< Decrease Afterburner
> Increase Afterburner
/ Military Power
Shift M Decrease Mil Setting by 10
Control C Jettison Centerline Stores
Space Trigger
Help Master Arm
Undo Single/Ripple
Insert Bomb Mode
Cursor Up Nose Down
Clr/Home Message Review
Cursor Left Bank Left
Cursor Down Nose Up
Cursor Right Bank Right
(Nümerik klavye (keypad))
/ Military Power
* Take Photo
7 Master Arm
8 Nose Down
9 Single/Ripple
\- Decrease Throttle
4 Bank Left
6 Bank Right
\+ Increase Throttle
1 Bomb Mode
2 Nose Up
3 Message Review
Enter Air-to-Air Weapons Select
0 Flares
Chaff
Control 4 Left Rudder
Control 6 Right Rudder
Shift numbers Cockpit Views

KEY COMMAND DESCRIPTIONS

Kokpit bakışları:

Bu tuşlara basarsanız kokpit dışı bakışınızı değiştirebilirsiniz.

View	Keyboard	Numeric Keypad
Left back 45 deg.	[3]	[Shift] [1]
Left	[4]	[Shift] [4]
Left front 45 deg.	[5]	[Shift] [7]
Front	[61	[Shift] [8]
Right front 45 deg.	[7]	[Shift] [9]
Right	[8]	[Shift] [6]
Right back 45 deg.	[9]	[Shift] [3]

Bu arada lütfen tips ve cheatleri mektupla gönderin. Telefonla yazılanlarda problemler oluyor. Lütfen telefon ile bir ipucu filan yazdırmayın. MURAT ŞENYÜZ (Yeni yayın koordinatörümüz. Bizi koordine et MEPHY!) kafayı yiyecek. Ayrıca mektuplarınız geliş sırasına göre okuyorum. Bu sebeple kimin daha önce gönderdiğini anlayabilirim. OK?

Gelecek ay tekrar MEGA sayfanız AMIGA SALATASI'nda buluşmak üzere hoşçakalın. Bulduklarınızı göndermeyi unutmayın. Bye!

M. Türker Nazlıaka

İşte Amiga'nın tüm grafik ve ses özelliklerini kullanmış mükemmel bir oyun. FRP'ler arasında yerini almış bu oyunda amaç, CHAOS adındaki büyücüyü yok etmek. Bu görev için bir kata yayılmış 24 karakterden toplam 4 tanesini seçiyorsunuz. Bu karakterlerin uzmanlaştığı 4 alan var. Bunlar **NINJA, FIGHTER, PRIEST** ve **WIZARD.** NINJA döğüşmeyi, FIGHTER silah kullanmayı, PRIEST kahinliği, WIZARD büyücülüğü temsil ediyor. Bu dallardaki tecrübeye göre seviyeleriniz var ve bunlar o dalı kullandıkça artmaktalar. Her alanda kabiliyetinizi gösteren seviyeler bulunuyor. Bunlar; ***Neophyte, Novice, Apprentice, Journeyman, Craftsman, Artisan, Adept, Expert, Master, LO Master, UM Master, ON Master, EE Master, PAL Master, MON Master, ARCH Master.*** Seçiminizden önce karakterin gözünde sol mouse butonu basılı tutarsanız, o karakterin özelliklerini detaylı bir şekilde görebilirsiniz. Seçimde kolaylık olsun diye size oyunun başında seçilecek karakterlerin özelliklerini veriyorum.

İSİM	BECERİLERİ	HLTH	STAM	MANA	TAŞIDIKLARI
ALEX	App.NINJA Nov.WIZARD	50	57	13	Sling
AZİZİ	Nov.FIGHTER App.NINJA	61	77	7	Hide Shield 2 Dagger s
BORIS	Nov.NINJA App.WIZARD	35	65	28	Rabbit's foot
CHANI	Nov.FIGHTER App.WIZARD	47	67	20	Moonstone
DAROU	App.FIGHTER Neo.WIZARD	100	65	6	
ELIJA	Nov.FIGHTER App.PRIEST	60	58	22	Magic Box
GANDO	App.NINJA Nov.WIZARD	39	63	26	2 Poison Darts
GOTHM	Jny.WIZARD	60	55	18	Cloak of Night
HALK	Jny.FIGHTER Wooden Club	90	75	0	Helmet
HAWK	Nov.FIGHTER App.PRIEST	70	85	10	2 Arrows
HISSA	App.FIGHTER Nov.NINJA	80	61	5	
IAIDO	App.FIGHTER Nov. PRIEST	48	65	11	Samurai Sword
LEIF	App.FIHTER Nov. PRIEST	75	70	7	
LINFL	App.FIGHTER Nov.WIZARD	65	50	12	Bow
MOPHU	Jny.PRIEST	55	55	19	3 Foods
NABI	App.PRIEST Nov.WIZARD	55	65	15	Staff
SONJA	Jny.FIGHTER Choker	65	70	2	Sword
STAMM	Jny.FIGHTER	75	80	0	Axe
SYRA	Nov.PRIEST App.WIZARD	53	72	15	Apple
TIGGY	Nov.NINJA App.WIZARD	25	45	36	Wand
WUTSE	Nov.NINJA App.PRIEST	45	47	20	3 Throwing Stars
WUUF	App.NINJA App.PRIEST	40	50	30	Empty Flask
ZED	Nov.FIGHTER Nov.NINJA Nov.PRIEST Nov.WIZARD	60	60	10	Torch

Dungeon Master

Gelelim ekranı nasıl kullanacağınıza. Ekranın üst tarafında küçük yere sığıp çok şey anlatan dört şekil-var. Buradan adamlarınızın ellerinde neyin olduğunu ve bar grafik şeklinde health, stamina ve manalarının seviyelerini görebilirsiniz. Burada kimin ismi sarı renk ise atışları onunla yapıyorsunuz demektir. Sağ üstte ise adamlarınızın gruptaki yerlerini ayarlayabileceğiniz yer bulunuyor. Sol mouse tuşu ile bu işi yapabilirsiniz. Burada fighter olan adamlarınız arkada olurlarsa bir işe yaramazlar. Çünkü silahlar ancak öndeki adamların elinde ise etkili olmaktadır. Eğer büyüden sıkıldıysanız, arkadaki adamları bir ninja olarak kullanın. Bunu da ancak ellerine taş, bıçak v.b. aletler vererek sağlayabilirsiniz. Ok çantasına, yedek cephane koyabilirsiniz. Bu sayede atılan taş veya bıçağın yerine yenisi gelecektir. Aynı şey ok için de geçerli.

Sağdaki diğer menüler ise aşağıdaki oklarla başlıyor. Bu oklar gideceğiniz yönü belirtiyor. Sağ ve sol üstteki iki ok ile 90 derece dönüş yapabilirsiniz.

Okların üzerindeki ikonlarla elinizdeki silahın kullanış şeklini belirtiyorsunuz. Elinizdeki bir club ise, throw ile onu atabilir veya

bash ile sallayabilirsiniz.

Oyun esnasında karşınıza birçok yaratık çıkıyor. Bu yaratıklarla her zaman savaşmanız gerekmiyor. Bazılarının etrafından dolaşabilir, bazılarını ise odalara kapatabilirsiniz. Fakat her yaratığa karşı ayrı bir strateji izlemeniz gerekiyor. Aşağıdaki liste bu yaratıklara karşı kullanabileceğiniz yöntemleri içeriyor.

Mummies: Bunlar karşınıza ilk çıkacak olanlardır. Herhangi bir silahla kolayca öldürülebilir. Mumya tipli bu çocukları yanınıza yaklaştırmadan birşeyler atarak öldürebilirsiniz.

Screamers: Ağaç tipli bu yaratıklar etrafta kendi hallerinde dolaşırlar. Sizin için güzel bir av olacaklardır. İleride büyük sorun olacak yiyecek sorununuz için ideal bir çözüm.

Blue Ogres: Ellerinde ağaç sopalarıyla dolaşırlar. Öldürmesi çok zor değildir. Gruplar halinde dolaşırlar.

Rock Monsters: Yerde bir kaya yığını halinde dolaşan bu yara-

tıklar yavaş olmalarına rağmen zehirleyicidirler. Fireball ve poison potion onlara karşı kullanabilinecek en iyi büyülerdir. Uzaktan atılabilecek silahlarla, Ave pillere düşürerek de onları öldürebilirsiniz. İlk olarak üçüncü katta bulunur.

Ghosts: Bunlar adı üzerinde hayaletler olup sadece büyü ***(Anti ghost spelt)*** ve ***vorpal blade*** yardımı ile öldürülebilir. Kapalı kapılardan geçebilirler. İlk olarak dördüncü katta bulunurlar.

Pink Worms: Solucan ile yılan arasında birşey olan bu yaratıklara karşı fireball en iyi büyüdür. Zor da olsa silahla öldürülebilir. İlk olarak dördüncü katta bulunur.

Giant Wasps: Bu dev eşekarıları sizleri pek zorlamayacaklardır. Fireball'dan şaşmayın.

Green Tentacle Monsters: Uzaktan bir ağız şapırtısı ile tanıyabileceğiniz bu yeşil çöp kutuları size büyü atabilirler. Onlara karşı fireball deneyin.

Flying Snakes: Çok zehirli ve hızlı ejderhalar bir anda karşınıza çıkabilirler. Fireballarınızı hazır tutmanızı tavsiye ederim.

Pixies: Kısa boylarıyla başınıza büyük belalar açacaktırlar. Adamlarınızın ellerindeki eşyaları çalıp hızlı bir şekilde kaçarlar. bulundukları katlarda dikkatli olun.

Giant Rats: Adı üzeri dev farelerdir. Tavsiyem elinizde büyüleri hazırlayıp atın ve kaçın. Mananız (Büyü yapma kapasiteniz) artınca tekrar saldırırsanız daha az yara alırsınız.

Beholders: Dev sarı balonlara benzerler. Onlara karşı büyü, en iyi silahtır. Size karşı büyü kullanabilirler. Bir başlarlarsa sonu gelmez.

Mini Dinosaurus: Az bulunurlar ve öldürmek kolay değildir. Yavaş oldukları için üstüne birşeyler atabilirsiniz.

Small Sorcerers: Kısa boylu büyücülerdir. Öldürmesi kolaydır ama size karşı kuvvetli büyü kullanırlar. Onlara karşı en iyi siyah yine fireball.

Golden Scorpions: Öldürmesi en zor yaratıklardandır. Dev akrepler olup çok zehirli kuyrukları var. Öldürmek için birçok fireball atmanız gerekecek.

Insubstantial Triffid: Bir görünüp bir yok olan yaratıklardandır. Bunlara karşı vorpal blade, dispell, disturb (taşıdığınız bazı büyü çubuklarında alt menü olarak gozükür) kullanılabilir. Bazen maddeleşirler ve o anda fireball kullanılabilir.

Giant Spiders: Bu yaratıklar da özel bir silah istemez. Fireball tavsiyem, çünkü yazıımı en kolay ve en etkili büyüdür. (Dev örümcekler)

Chaos Knights: Bunlara karşı büyüden çok silahlarla saldırmak daha etkilidir. Öldürdükten sonra arta kalan zırhları yıprandığı için sizin işinize yaramaz. (Şövalye)

Water Elementals: Yer düzlemine paralel halde bulunurlar. Çok zararlı olmamalana karşın öldürmesi uzun sürer. Sadece vorpal blade, dispell ve DES EW (Anti ghost spell) işler.

Fire Elementals: Hareketsizdirler ve Water Elementals için kullanılan silahlar işler. Belirli bir süre sonra yeniden canlanırlar.

Stone Golem: Dev taş adamlardır. Ellerindeki dev sopalarla size karşı büyük tehlike yaratırlar. Toplam beş adettirler. Oyunu bitirmek için bunları öldürmeniz gerekmez.

Devils: Adı gibi çok bir şeytanlıkları yoktur. sadece Lord Chaos'jun bulunduğu katta vardır.

Dragon: Oyundaki en iri nesne kuşkusuz ejderhacıktır. Öldürmesi uzun sürse de çok zor değildir. Sonuçta ardında bayağı et bırakmaktadır. Fireball ve arkasına geçip silahla vurmak öldürmek için kullanabileceğiniz yollardır.

LORD CHAOS: Bütün o zamanınızı bu iblisle karşılaşmak için harcadınız. Eğer buralara kadar geldiyseniz, eminim Chaos'u öldürmeniz zor olmayacaktır. Bu işi yapmanız için gerekenler bayağı teferruatlı. Bu herife sadece firestaff denen bir büyü çubuğu etkiyor ve bu çubukta ancak bir plazmaya saklanmış mücevher ile çalışıyor.

Bu çubukta üç adet özellik var: Fluxcage, Chaos'un çevresinde bir güç alanı oluşturarak kaçmasını engelleyecektir. Bu sayede onu köşeye sıkıştırıp son darbe olan Fuse'u kullanmanıza şans tanıyor. Eğer onun etrafında güç alanı oluşturamadıysanız Fuse bir işe yaramayacaktır. O yüzden onu bir köşede hapsetmeniz en mantıklısı.

Firestaff yedinci katta bulunuyor. Fakat yedinci kata girmek için **RA** anahtarlarını bulmanız gerekiyor. Size gerekecek anahtarların bulunduğu katlar ise şunlar:

RA keys: 3, 7, 9 ve 12. katlardan alacağınız bu anahtarlar yedinci kattaki ana kapıları açıyor.

MASTER key: 12. katta bulabilirsiniz. Yedinci katta lazım olacak.

RUBY key: 11. kattan alıp yedinci katta kullanacaksınız.

WINGED key: Yedinci katta bulacağınız bu anahtar, 14. katta lazım olacak.

Uyarı: Yer gri renkte olduğundan Iron Keys'i gözden kaçırmak çok kolay, bunun için yerlere iyi bakmanız tavsiye olunur.

Her silahın ve aletin ayrı özelliği olduğu için bunları bir liste halinde yazıyorum. Bunların bazıları mana arttırır, bu artışı yanına ekliyorum.

Inqusitor Sword: Mana +3, swing, thrust, berzerk.
Vorpal blade Sword: Mana +4, jab, cleave, disturb (Bu silahı ruhani yaratıklara karşı kullanabilirsiniz.)
Diamond Edge Sword: Stab, chop, cleave (Zırhlara ve sert derili yaratıklara karşı etkili.)
Falchion Sword: Oyun boyunca en çok rastlayacağınız kılıç.
Hard Cleave Axe: Chop, cleave, berzerk (Diamond edge ile aynı kullanıma sahip.)
Flammit Gauntlet: Swing, fireball attacks (Ateş topu atmaya yarıyor.)
Shield of Dare: Block, nit (Etkili bir kalkan.)
Boots of Speed: Adamlarınızın hızını arttırır.
Calista Head Band: ?
Jewel Symal Amulet: ?
Ekhard Cross: Rahibinizin daha çabuk büyü öğrenmesini sağlayan kolye.
Shield of Lyte: Hafif bir kalkan
Gems: ?
Stone Club: Yükte ağır ama etkili bir sopa.
Bow: Yaylar, için ok. (Sol el ve ok torbasında bulunması gerekir.)
Speed Bow: Daha etkili bir ok.
Rapier Sword: Jab, parry, thrust.
Sabre Sword: Jab, parry, melee.
Teo Wand: Mana +4, Calm, spellshield, fireshield (Burada shieldler gruba bir büyü kalkanı teşkil ederler.)
Yew Staff: Mana +4, parry, lightmaker, dispell (Yine ruhaniler.)
Delta Sword: Mana +1, chop, melee, thrust.
Fury Sword: Chop, melee, fireball (Ateş topu atar.)
Bolt Blade: Jab, chop, lightning (Şimşek yapıcı.)
Axe: Swing, chop, melee.
Mace of Order: Swing, bash, stun .
Rabbits foot: ?
Mirror of dawn: Sadece bir puzzle çözmek için.
Moonstone Gem: Mana +3
Gem of Ages: ?
Storm Ring: Lightning yapmanızı sağlar.
Eye of Time Ring: Rakibinizi dondurmak için.
Horn of Fear: Bazı yaratıkları yaklaştırmak için.
Staff of Mana: Mana +3, Fireshield, dispell (Ne olduğunu yazmamıza herhalde artık gerek kalmadığını ümit etmekten başka çaremin kalmadığını içtenlikle seziyorum).

Aklıma gelmişken birkaç tavsiye; bol bol save edin. Özellikle şüphelendiğiniz bir durumla karşılaştığınızda. En azından dört veya beş adet save disketi oluşturun.

Büyü yapmak, oyunda hayati önem taşıdığından, büyüsü zayıf olan adamlarınıza bol bol büyü yaptırın ki manaları artsın ve büyü yapmaları kolaylaşsın. Eğer adamınız hiç büyü yapamıyorsa, ona bir büyü çubuğu bulun ve en basit büyüleri yaptırın.

Bir üstteki menü, sizin için hayati önem taşıyan **büyü menüsü.** Karakterlerin isimlerinin altındaki garip semboller, büyülerinizi hazırlamanızı sağlıyor. Her sefer altı adet

nuz. Eğer seçtiğiniz bir ***Priest büyüsü*** ise ve elinizde bir **flask** (tüp) yoksa bunu *"...needs an empty flask!'* mesajıyla anlıyorsunuz. Adamınızın uzmanlaştığı alanlardan birinde gelişme kaydettiyseniz, aynı yerde *"...has just gained a... level'* mesajı görürsünüz. Unutmayın, bir özelliğinizi kullandığınız ölçüde geliştirebilirsiniz.

ekranda size gerekecek save disketini hazırlamanız, Format seçeneği ile mümkün. **ZZZ** ile yorulan ve yaralanan adamların dinlenmesi sağlanır, fakat uyuyacağınız yer güvenli olmalıdır (Su uyur düşman uyumaz, affetmez nitekim.). Sağ tuş bu ekrandan çıkmanızı sağlar.

Aynı ekranda adamınızı beslemek için gerekli yer olan ağız resmi bulunmaktadır. Herhangi bir yiyeceği ve suyu adamınızın ağzına götürmeniz onu besler. Bu artışı da aşağıdaki çubuklardan (Food ve Water) görebilirsiniz.

Elinize aldığınız bir eşyayı adamın gözüne kliklerseniz, o eşyanın adını ve ağırlığını görebilirsiniz.

Oyun boyunca birçok bulmaca ve tuzakla karşılaşacaksınız (Dikkat kafayı yeme tehlikesi). Bunları çözmek için her taşı araştırın. En ufak bir şeyi atlamak bile ilerde size gerekecek büyü ve şuruplar aşağıdaki tablolarda gösterilmiştir.

gözüken bu semboller toplam dört parti halinde, yani alta maksimum dört karakterden oluşan bir büyü yazabiliyorsunuz. İlk partidekiler, büyünün kuvvetini belirtiyor. Soldan sağa kuvvet artar. Kuvvetli büyü yapmanız ise, mananızın değerine bağlı. Oyunun başında sadece ilk sembolle başlayan büyüler yapabiliyorsunuz. Yapamayacağınız bir büyüyü yaparsanız, ekranın sol altında adamınızın daha çok pratiğe ihtiyacı olduğunu belirten bir mesaj çıkıyor. Yaptığınız büyü anlamsız ise *"...mumbles meaningles spelt'* diye bir uyarı alıyorsunuz.

Topladığınız onca şeyi nereye koyacağınızı bilemiyorsanız. adamlarınızın birinin üzerinde sağ mouse tuşuna basın. Karşınıza yeni bir ekran çıkacaktır. İşte burada gerekli yerleri bulabilirsiniz. Labirent boyunca topladığınız yiyecek ve eşyayı buraya yığabilirsiniz. Sağ üst taraf adamınızın sırt çantası olup en büyük yer burada bulunmaktadır. Sol üstteki boşluk, boynunu; sol alttaki, cebini; sağ alttaki dört kare ise yedek okların ve küçük silahların konabileceği el çantasıdır ve sol elinizde bulunan silaha destek sağlarlar. Doğal olarak adamınızın cebine sadece para gibi küçük hacimli şeyleri koyabilirsiniz. Kolyeler ise adamınızın boynunda etkili olacaktır.

Bu ekranda ayrıca Health, Stamina ve Mananızın durumunu görebilirsiniz. **Load** adamın taşıma kapasitesi olup sarı ve kırmızı renklere geçerek adamınızın ne kadar yorulacağınızı anlamanızı sağlar. Load yazısı kırmızı olan bir adam çok çabuk yorulur. **Food** (Yiyecek) ve **Water** (Su) seviyeleri de bu ekranda bulunmaktadır. Bunlara çok dikkat etmeniz gerekmektedir.

Bu ekranın sağ üstünde yanyana üç adet şekil bulunmakta. Buradaki disket resmine basarak, **Load** menüsüne geçebilirsiniz. Bu lemenizi engelleyecektir. Duvarlardaki yazılar sizin en büyük yol göstericiniz olacak ve mizahi bir dille size küçük ipuçları verecekler. Bazen duvarlarda ufacık noktalar halinde gizli geçit butonları dahi olacaktır. Eğer kafayı sıyırmadan oyunun sonuna gelebilirseniz, Chaos'u öldürmek bile kolay gelecektir.

Amiga'nın klasikleri arasına girmiş bu oyuna kendinizi verirseniz, eminim bırakamayacaksınız. İyi oyuncuyum diyenler kendilerini bu oyunda ispatlayabilirler. Size minimum oynama süresi olarak 2 ay veriyorum.

Bu arada AIM-54'ten bir tiyo: Oyunun başlarında açmakta zorlandığınız bir kapı çıkarsa, yanında yazı, karşısında musluk varsa, suya bir Coin atmayı deneyin, belki dileğiniz gerçekleşir...

1 Mb /1 Disket

GRAFİK	%96
SES EFEKT	%88
OYNANABILIRLIK	%65
GENEL	%92

BÜYÜ VE ŞURUP TABLOLARI

Sembol	Yapan	Etkisi
	Priest	Stamina iksiri
	Wizard	Gruba büyülü kalkan
	Priest	Büyülü kalkan iksiri
	Wizard	Büyülü ayak izleri
	Priest	Wisdom iksiri
	Priest	Vitality iksiri
	Priest	Health iksiri
	Priest	Panzehir iksiri

Sembol	Yapan	Etkisi
	Priest	Zehir Bulutu
	Priest	Duvar arkasını görme
	Wizard	Görünmezlik
	Wizard	Yıldırım
	Priest	Canavar şaşırtmaca
	Wizard	Işık
	Priest	Dextreity iksiri
	Wizard	Büyülü meşale
	Wizard	Fireball
	Priest	Strength iksiri
	Priest	Ateş kalkanı

Sembol	Yapan	Etkisi
	Wizard	Zehirtopu
	Wizard	Ruhanilere ölüm
	Wizard	Karanlık
	Wizard	Butonlu kapı açma
	Wizard	Zehir iksiri
	Wizard	ZOKATHRA büyüsü
	Priest	Mana iksiri

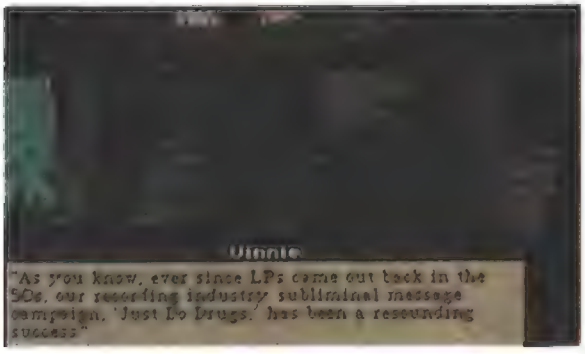
Leisure Suit LARRY 5

SÜHA BAYRAKTAR&AYKIN ADEMOĞLU

Artık çapkınlıkları bitti sanılan Larry, Sierra firmasının oyunun daha önceki versiyonlarının çok tutulması nedeniyle gene çapkınlık yapmak zorunda kaldı. Ancak bu sefer çapkınlıktan çok, çalıştığı firmanın adına yine kadınlarla ilgili bir göreve atanıyor. Bu görev ona sakarlığı sonucu patronun üzerine kahve dökmesi ve birden patronun onun aradıkları adam olduklarına karar vermesiyle başlıyor.

OYUN KONTROLÜ: Menüleri görmek için mouse'unuzla ust tarafa gelin. İstediğiniz ikonu seçin ve sol mouse tuşuna basın. Bu menülerde oyunu kaydedilmesi ile ilgili seçeneklerle, oyunun detayını, hızını, sesini, oyun kontrolünü ayarlayan seçenekler var. Ancak oyun sırasında oyun kontrolü için mouse'un sağ tuşuna basarak, Larry'nin yapabileceği hareket türlerini ayarlayabilirsiniz.

Kahve istendiğini belirten konuşma ikonu çıktıktan sonra, sol tarafta bulunan kahve ve fincanının üzerine gelin ve el ikonuyla üzerine klikleyin. Kahveyi aldıktan sonra sol taraftaki kapıdan içeri girin ve kahveyi tek başına oturan patrona verin. Kahveyi verirken patronun üzerine dökeceksiniz. Patron size kızacak ancak bir anda aradığı adamın sizin niteliklerinize uyduğunu anlayacaktır. Size bir kamera vererek bu işi sizin yapmanız gerektiğini söyler. Odadan çıkın FILE ROOM a gidip oradan size bırakılan eşyaları CABİNET'in içinden alın. Ayrıca masanın üzerinde duran AERODORK CARD'ı alın. Odadan çıkın ve VIDEO TAPE odasına gidin. İçerde 3 tane video teyp bulacaksınız. Bu teypleri alın, ancak kasetleri kullanmanız için ilk önce silmeniz gerekiyor aksi takdirde kullanamazsınız. Üst duvarda bulunan teyp silicisiyle hepsini teker silin. Daha sonra sol üst köşede bulunan çekmeceyi açarak burdan CAMERA CHARGER ı alın.



INVENTORY den bir kaset seçin ve kameranın içine takın. Tüm bu işleri yaptıktan sonra dışarı çıkın. Dışarda sizi nefis bir limuzinin beklediğini göreceksiniz. Limuzine binin. Sizi dosdoğru havaalanına götürecektir. Havaalanında AERODORK MACHINE'in yanına gidip, Aerodork kartınızı Inventory'den alıp makinanın içine sokun. Kartı yerleştirdikten sonra makinada gidebileceğiniz, yerlerin listesini göreceksiniz. İstediğiniz yere gidebilirsiniz ancak oyunda sıra çok önemli olduğu için NEW YORK'tan başlayacaksınız. Makine size kod sorduğunda eğer oyununuz kırılmış versiyon ise yazdığınız şeye bakmadan geçecektir. Ancak crack versiyon değil orijinali ise o zaman orijinal kitabının içinde bulunan Aerodork kodlarından kodu yazarak burasını geçin. Seyahat iznini aldıktan sonra havaalanının içine doğru gidin ve ortada uzakta olan kapıya yaklaşın. Burada kameraya Aerodork kartınızı göstererek içeriye girin. Kapıdan içeri girince seyahat izninizi kapıdaki slota klikliyin. Kapı açılacak ve uçağın içine gireceksiniz. Uçakta oturduğunuz yerdeki koltuğun cebinden magazini alarak okumaya başlayın. Kısa bir süre yorgun düşeceksiniz ve uyumaya başlayacaksınız. LARRY'nin adını duyuran çapkınlarını ve hayallerini rüyanızda göreceksiniz. Ancak bu rüya uzun sürmeyecek. Ve bir süre sonra havaalanına varacaksınız burada sizi Desmond karşılayacak ve sizi FBI laboratuarına götürecek.

FBI LAB: FBI laboratuarından içeri girdikten sonra içerde bulunan tüm insanları tek tek inceleyin. Böylece herkesin ne yaptığını ve ne üzerinde çalıştığınıgöreceksiniz. Daha sonra sağa giderek COMMANDER TWIT ile konuşun. Size kontak kurmanızı sağlayan bir numara ve birtakım kodlar verecek. Bunları tek tek not alın. Burada size bir animasyon gösterilecek. Oturun ve animasyonu seyredin. Daha sonra laboratuara döndüğünüzde buradan DATAMAN ve DATAPACKS i alın. Ayrıca HOOTER SHOOTER üzerine klikleyerek onu da alın ve dışarıya çıkın. Limuzine binerek sizi istediğiniz yere götürmesini söyleyin. Ancak bunu söylemek için DATAMAN'in içine DATAPAK koyun ve ona datamanı gösterin. Daha sonra PC HAMMER'ı Datamanin içine koyun ve Bobbi'nin üzerine klikleyin. Bu arada seyahat ederken yine rüya görmeye başlayacaksınız.

NEWYORK: Uyurken yine farkında olmadan NEW YORK'a geleceksiniz. NEW YORK'ta MICHELLE'i görmeye gitmeden önce birtakım işleri yerine getirmek zorundasınız. İlk iş olarak kameraya boş bir teyp koyun. Daha sonra havaalanın batı tarafına giderek duvardaki prize CHARGER'ı klikleyin. Kamerayı sürekli kontrol ederek tam dolduğunu görene kadar şarj edin. Sağa giderek JERRYS KID COLLECTION'ın oradan bir çeyrek alın. Daha sonra sağa giderek buradaki telefonu bulun. Ancak buraya giderken tüm ilanları okuyarak Limuzin servisinin telefonunu öğrenin. Limuzin servisine telefon ederek Limuzin çağırın. Daha sonra dışarıya çıkarak limuzine binin. Limuzinin içinde inventory'den NAPKIN'i alın ve şoföre gösterin. Böylelikle şoför sizi HARD DISK CAFE'ye götürecektir. Limuzinden inmeden önce içerdeki DAY TROTTER'ı alın ve içinde ne olduğuna bakın. Daha sonra limuzinden dışarıya çıkın.

HARD DISK CAFE: Hard Disk Cafe ye geldikten sonra MAITRE D ile konuşun. Onunla defalarca konuşursanız ne yapmanız gerektiğiniz hakkında bilgi alacaksınız. Daha sonra size bir bilet verecek. Dışarıya çıkın ve bileti MUSIC BOX a klikleyin. Daha sonra HERMAN HOLLERITH denen odaya gidin. Burada MICHELLE'i göreceksiniz. Onunla konuşmak için, konuşma ikonuna defalarca basmanız gerekiyor. Aksi takdirde sizi davet etmeyecektir. Onunla konuşun ve DAY TROTTER'ı verin. Daha sonra kameranın üzerine klikleyerek, kamerayı çalıştırın. MICHELLE'e kredi kartını verin ve otururak konuşmanızın bitmesini bekleyin. Konuşma bittikten sonra telefona gidin ve limuzin servisinden limuzin çağırın. Dışarıya çıkın, limuzine binin ve havaalanına gidin. Havaalanına gittiğinizde, ATLANTIC CITY'e bilet alın ve uçağa binin. Uçakta yine rüya görmeye başlayacaksınız.

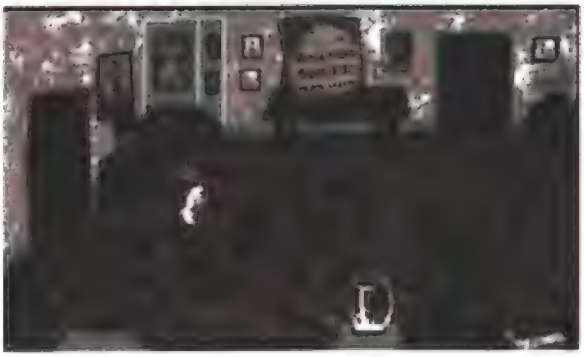
MR KRAPPERS OFFICE: Uçaktan indikten sonra doğruca MR KRAPPER'ın odasına gidin ve içeri girin. Burada çekmeceyi açmalısınız. Çekmeceyi açmanın iki yolu var. İlki masanın üstünde bulanan mektup açacağı, ikincisi ise büyük bitkinin üstündeki anahtar. Burada ilk olarak mavi bir etiket bulacaksınız. Etiketin üzerindeki numarayı not edin. Ancak buradaki numara değişik bir numara olduğu için yeni bir oyunu kaydeder gibi kaydetmelisiniz. Çekmeceden FOLDER'ı alın ve fotokopi makinasının üzerine klikleyek kopya alın. Bundan sonra aldığınız herşeyi yerine koyun. Aksi takdirde MR. KRAPPER sizi yakalayabilir. Tüm bunları yaptıktan sonra üstünüz kirlenecektir. Banyo odasına yıkanmaya gidin. Birden asansöre düşeceksiniz. Asansörde çıplak olduğunuz için çıkmak için giysileri giymeniz gerekiyor. Asansördeki elbiselerin üzerine gelerek klikleyin ve elbiseleri giyin. Sağdaki ekrana gidin. Burada CONTROL ROOM Bye girmeniz gerekiyor. ACCESS CODE sorulduğunda, MR. KRAPPER'ın odasında mavi etiketten

aldığınız numarayı yazın. Kontrol odasında arka duvardaki teybin üzerine gelip klikleyin. Daha sonra dipte soldaki kasetçaları çalıştırın. Mikrofonun yanındaki kontrol paneline gelip 6 kere ikonu klikleyin. Daha sonra ilk bastığınız yerdeki teyp recorder'ı çalıştırın. Burada size gerekli olan kaydı yapıyorsunuz. PC HAMMER sizi odaya kilitlediği zaman teybe 3 kere basın, daha sonra kontrol panelinin üzerine klikleyerek sesi açın ve mikrofonun üzerindeki TALK düğmesine basın. Sesi sonuna kadar açtığınız zaman kontrol odasının camı kırılacaktır, kırık camdan dışarı çıkın. Tüm bunları yaptıktan sonra dışarıya, limuzine gidin ve yine aynı şekilde DES REVER RECORDS'a gitmek için REVERSE BIAZ Datapak'ını DATAMAN'in içine koyun. Yolda yine uykuya dalacaksınız.

ATLANTIC CITY: Şehre inmeden önce video kameraya boş bir bant takın. Terminalin batısına doğru ilerleyin. Oradaki fişe şarj cihazını takın ve kamerayı şarj cihazının üzerine klikleyin. Tamamı, yani yüzde yüzü dolana kadar kameraya bakın. SLOT MACHINE'i klikleyerek telefon için bir çeyrek para alın. Terminalin üzerindeki yazılardan limuzin firmasının telefonunu alarak, bir limuzin çağırın. Limuzinin içinde LANA'nın eşyalarına bakın, arasından MATCHBOOK u alın ve şoföre verin. Şoför doğruca sizi TRAMP CASINO ya götürecektir. Casino'da sol kapıdaki kızla konuşun. Kız sizinle tahmin etme oyunu oynayıp 10 tane marka verecek. Markaları alıp içeri girin ve VİDEO POKER oynamaya başlayın. Oynayabileceğinizin en yüksek miktarını oynayın. Ancak kaybetme ihtimaliniz olduğunu düşünerek oynamadan önce SAVE edin ve her yenildiğinizde yeniden yükleyin. Aslında böyle zor adventureları oynamanın tek yolu budur; her tehlikeli sahneden önce SAVE edin ki, tüm oyunu bir daha oynamak zorunda kalmayın. Burda 700 marka kazandıktan sonra, arka duvardaki kapıya gidin. Burada JENNIFER JIGGLE ı 25 marka vererek seyredebilirsiniz. Şovu seyrettikten sonra CASINO ya girin ve buradan dışarıya çıkın. Dışarıda sağa yürüdükten sonra IVANA'nın kaykaylarını göreceksiniz. Buradan bir çift kaykay kiralayın ve paradan bir miktar depozit verin. Dışarıya çıkın ve kaykayları takarak kaymaya başlayın. LANA LUSCIOUS sizin kaydığınızı görecektir. Onunla konuşun, sizi çarfiur güreşine davet edecektir. LANA ayrıldıktan sonra kaykayları çıkarın, Ivana'nın yerine gidin ve kaykayları bırakın. Buradan CASINO'ya gidin, dans salonuna girin ve 500 marka vererek bir koltuk kiralayın. LANA sizi burada sahneye davet edecektir. Bu sırada kamerayı çalştırın ve LANA'nın tüm vücudu ekranda görününce üzerine klikleyin. Tüm bunları yaptıktan sonra buradaki işiniz bitiyor. Dışarıya çıkın ve dışarıdaki görevliyle konuşun size Limuzin çağıracaktır. Buradan sonra havaalanına yeniden gidiyorsunuz. Havaalanında yeniden MIAMI ye bilet alın. Buradaki tüm sahneleri önceden olduğu gibi tekrarlayın. Yine her zamanki gibi rüya görmeye başlayacaksınız.

DES REVER RECORDS: Havaalanından sonra DES REVER RECORD firmasına gideceksiniz. Firmaya vardıktan sonra içeriye girin ve burada GOLD RECORD bulunan yere gidin. Burada kamerayı çalıştırın; ancak kamerayı ayarlamanız gerektiğinden, ileri ve geri mesajları duyana kadar sarın. Daha sonra stüdyodan içeri girin ve synthesizer'ın üzerine klikliyerek çalıştırın. Burada REVERSE BİAZ'ı ikna edebilmek için 3 tane kayıt yapmanız gerekiyor. Kontrol odasında ZİPPER ikonunu REVERSE BIAZ in üzerine klikleyin. Eğer herşeyi doğru yaptıysanız limuzun sizi gelip alacaktır.

MIAMI: Miami'de havaalanını terk etmeden önce kameraya boş bir kaset yerleştirin. Eğer video kamera şarj edilmediyse, terminalin batısına giderek daha önce yaptığınız gibi şarj edin. Yine kameranın yüzde yüz dolduğundan emin olun. Daha sonra sigara makinesinin yanına giderek burada COIN RETURN e klikleyip 2 tane jeton alın. Birinci jeton ile GREEN CARDS firmasına ikinci jeton ile limuzin firmasına telefon edin. Havaalanında sadece bir tane çalışan telefon olduğu için oradan telefon etmek zorundasınız. Buradaki telefon numaralarını yine reklamlara bakarak bulabilirsiniz. Havaalanının dışındaki çöp tenekesine klikleyerek buradaki yeşil kartı alın ve limuzine girin. Limuzinde CHİ CHI'nin eşyalarına bakarak BUSINESS kartını alın ve şoföre gösterin. Şoför sizi doğruca DR. PULLIAM a götürecek. Doktorun ofisine geldiğinizde içeri girin, masanın sağ tarafından DOİLY'i alın. Gidip resepsiyon görevlisiyle konuşun. Resepsiyon görevlisi, sizi Chi Chi'ye göndereck. Daha sonra Chi Chi'nin odasına girince onunla konuşmaya başlayın. Bu arada kamareyı çalıştırın. Şimdi de ona GREEN CARD ı verin. O da sizi nezaketini göstermek için jimnastik salonuna götürecek. Jimnastik salonundan sonra doktorun odasına gidin. Buradaki telefon ile limuzin çağırın. Limuzin sizi havaalanına götürecek. Buradan bilet alarak tekrar Los Angeles'a dönün. Buradaki bilet alma ve uçağa binme işlemlerini daha öncekiler gibi yapın. Uçak havalandıktan sonra birden bozulacak ve bir gönüllünün uçağı kurtarması istenecek. Tabii ki buradaki gönüllü Larry'den başkası değil. COCPIT'e gideceksiniz. COCPIT'e gidince buradan otomatik pilotu bulun ve üzerine klikleyin. Uçaktaki insanları kurtarmak için, yapmanız gerekeni yaptınız. Artık siz bir kahraman ve Amerika'nın göz bebeğisiniz. Beyaz Saray'a davet edileceksiniz. Beyaz Saray'da JULIUS BIGG sizi Gun Point'te gösterdiği zaman Invertory'deki Hooter Shooter'ı alın ve Mr.Bigg'in üstüne klikleyin. İşte tüm yapmanız gereken bu. Bütün bunları yerine getirirseniz, oyunu rahatça bitirebilirsiniz.



LARRY 5 son zamanlarda gelen grafik açısından mükemmel olan oyunlardan bir tanesi. Ancak oynanabilirliği grafiğinin güzel olması yanında bir dezavantaj. Oyunu oynarken ikide bir disket değiştiriyorsunuz. Bu da oyunun zevkini kaçırıyor. Eğer gerçekten çok zamanınız varsa, Larry 5'i alıp oynayın. Ancak daha önce adventure oynamayanlara bu oyunu tavsiye etmiyorum. Aksi takdirde bir daha adventure oynamazlar. Dünyaca ünlü SİERRA firmasının oyunun yüklenişinde sık sık disket istemesi gibi bir dezavantajı oyuna koyup, oyunun zevkini kaçırması üzücü. Oyun yedi disketten oluşmaktadır.

GRAFİK	%80
MÜZİK	%70
OYNANABİLİRLİK	%75
GENEL	%70

PİLOTLAR KAHVESİ

F.Kağan Gürkaynak & Ağan Şimşek

Herkese merhabalar. Yeni simülasyon programlan altında ezilmeye başladığımız bu günlerde yine sizlerle beraberiz. Bu ay dergimizde kısa tanıtımını yaptığımız Flight of The Intruder ile biraz ilgileneceğiz.

Özellikle Falcon'un başarısı düşünüldüğünde, herkes Flight of the Intruder'dan çok şey bekledi. Birçokları oyunu görünce hayal kırıklığına uğradı. Üstüne birçok yeni oyun çıkınca Intruder bir anda unutuluverdi. Ancak Flight of The Intruder bugün piyasada bulunan tüm simülasyonlar içinde en gerçekçi görevlere sahip. Buna bir de silahların gerçekçiliğini ekleyince ortaya en zor görevli oyunlardan biri çıkıyor. Tüm uçakları kontrol edebilmeniz, kendi görevlerinizi tasarlayabilmeniz ve iki kişi oynayabilmeniz oyunun en zevkli yanları. İşte oyunun tüm tuşları:

Esc Menü
F1/F2 Görüntü yaklaştır / uzaklaştır
F3/F4 Kumanda hassasiyeti «arttır / azalt
F5/F6 Dış görüntü / dış takip görüntüsü
F7 Uçak gemisi Aletli iniş aç / kapa
F8/F9 Uzaydan / Uçak gemisinden görüntü
F10 Menü
1 /2 Yatay / dikey dış görüntü döndürme
3..9 Değişik kokpit açıları
-/+ Motor kuvveti azalt / arttır
Backspace Havadan yere silahları seç
Tab Hızlandırılmış zaman
0 Silah görüntüsü
E ECM, radar karıştırıcıları aç / kapa
R Radar aç / kapa. Radar düşman tarafından zor görünmek için kapatılır.
T Paveway ve Walleye hedef sabit / hareketli
I/J/L/M Hareketli hedef hareket tuşları
O Videoyu sıfırlama
P Pause
[/] Yukarı / aşağı bakma (Kokpitte)
Return Havadan havaya silahları seçme
A Otomatik pilot
S Ses
F Flaplar aç / kapa
G İniş takımları indir / topla
H İniş kancası indir / topla
;/' Waypoint değiştir
X Havadan yere kilit değiştir.
C Harita / Radar görüntüsü
V Video aç / kapa
B Hava frenleri aç / kapa
M Bombalama sırasında Mil ayarı. (Hem hedef hem ayar tuşu)
,/. Afterburner azalt / arttır
/ Military güç. Afterburner kullanılmadan son güç.
Space Ateş
Oklar Kumanda (Nümerik klavyedekiler dahil)
Del Fotoğraf çekme
Help Silahlar aç /kapa (MASTER ARM)

Numerator Klavye

7 Master Arm
9 Bombaların bırakılma türü, tek tek / hepsi
1 Bombalama türü
3 Mesajları gözden geçirme
0 Flare atma (Isı güdümlü silahlara karşı)
Chaff atma (Radar güdümlü füzelere karşı)
Enter Havadan havaya silah seçme

Shift ile beraber:

A Otomatik pilot (Savaş dahil)
SAYI Kontrolü SAYI ile belirtilen gruba götürür
9 Kontrolü Lider uçak ile kanat adamı arasında değiştirir
0 Düşman görüntüsü
; Waypoint bilgi verme
Tab Hızlandırma (Düşman yakında iken yavaşlamaz)
I/M Mil değerini 10 artırıp / azaltma
H Uçak gemisinde acili iniş ağı isteme

CTRL ile beraber:

L Katapult kalkışı
C Orta pilonu atma
E Fırlatma koltuğu
K Tüm pilonları atma
4 Numaratör sol pedal
6 Numaratör sağ pedal

ALT ile

1/2 Ters yatay / dikey dış görüntü dönmesi

Sanırım bu oyunu oynamamak için pek engel kalmadı. İşte bizim, oyundan notlarımız:

-Havadan havaya silahlarınızın etkisi çok düşük. Gerçekte Vietnam'da Sparrowların isabet oranı 12:1 imiş. Sidewinder ise 5.5:1 oranla isabet kaydetmiş. Donanma uçaklarında (F4 J), makinalı bulunmadığını (genelde) belirtelim. Bu açıdan atışlarınız ıskalarsa sinirlenmeyin. Sparrow'u atabilmek için düşmanın arkasına geçin, menzil içine girdikten sonra füze kilitlenecektir. Radar'da noktanın etrafına dikey çubuklar gelecek. Füzeyi ateşledikten sonra düşmanı radarın yuvarlağında tutmak zorundasınız. Burnunuzu eğerseniz, yer gürültüsü kilidi bozacaktır.

-Oyunda füzelerin kullanımı çok gerçekçi yapılabilmiş, ancak programcılar herhalde LAU-3A ZUNI roketlerini fazla küçümsemişler. Hem yer hem de hava hedeflerine karşı böylesine etkili bir başka silah yok.

-A6 pilot ekibindeki isimler aynı isimli romanın kahramanlarından alınmış. Kitapta önemsiz bir hedef bombalarken, bomba uzmanı ve yakın arkadaşı McPherson'u kaybettikten sonra tek başına ve izinsiz olarak Hanoi (Kuzey Vietnam'ın başkenti) şehrinde önemli bir hedef bombalamaya çalışan Jack Grafton ve arkadaşlarının hikayesi anlatılıyor. Yakında filminin de çekileceği dedikodular arasında.

-Düşman pilotlarının oldukça zayıf taktikleri var (Elimizdeki silahları düşünürseniz pek fazla taktiğe de ihtiyaçları yok). En tehlikeli taktikleri gelip uçağınıza çarpmak. Kapışırken dikkat edin.

-Büyük sorun dost ve düşman uçaklarını ayırt edebilmek. Phantomlar motorlarının arkasından çıkan kırmızı egzozlar sayesinde nispeten ayırt edilebiliyor. Ancak A61ar kolay karışıyorlar. Etrafta olup bitenden haberdar olmaktan başka çareniz yok.

-Mesaj renkleri şu anlama geliyor: **mavi,** diğer uçakların aralarında muhabbeti, **beyaz.** uçağınıza yönelik mesaj, **yeşil,** sizin uçağınızdan diğer uçaklara gönderilen mesaj.

-Mesajlarda belirtilen sayıları tercüme etmek için önce haritaya bakın. Mesajın belirttiği düşman kısa süre görünecektir. Rakamlar Hanoi merkez olmak üzere (Haritanızdaki merkez) düşmanların merkeze olan açısı ve uzaklığını belirtiyor.

Hepinize bu oyunda basanlar diliyoruz. Bildiğiniz gibi oyunlarda bazen kabiliyet göstermek amacıyla, oyunun kendisiyle doğrudan ilgili olmayan görevler uydurup gerçekleştirmeye çalışırız. Belki de bunların en klasik örneği F-18 Interceptor'da köprünün altından geçmekti. İşte size, bizi uğraştıran birkaç örnek:

-Interceptor'da uçak gemisine yanlamasına inmek.

-Indianapolis'te sonuncu başlayıp 10 turda, kaza yaptırmadan birinci olmak. -F-16 Combat Pilot'ta uçağı gövde üstü indirmek.-

-Battle of Britain'de tek görevde 500 puan almak (24 uçak düşürmek)

-BattleHawks'da Imposibble görevi bitirmek

-Subbattle Simulator'da savaş gemisi batırmak.

-Thunderhawk oyununda AWACS vurmak! (Tunç, AWACS ne demek Allahaşkına, hani Shoot'em right'lara zor alışmıştık)

-Herhangi bir simülasyonda Maverick yerine Mk 82 kullanmak ve başarılı olmak.

Köşemize gelen tüm mektuplarda, çok beğenildiğimiz yazıyor. Gelen mektup sayısı biri geçse bu durum bizi bayağı sevindirecekti, neyse moralimizi bozmuyoruz. Bu ayki gerçek hayata ait bilgilerimiz ise jet uçaklarına ait. -Kullanımda bulunan en uzun menzilli havadan havaya güdümlü füze AIM-54 Phoenix'tir. Tanesi yaklaşık 5.4 milyon dolara patlayan bu silahlar, seri halde üretilen Mig-21'lerin 3 milyon dolarlık maliyetinin oldukça üstünde. Füze kendi radarını taşımasına rağmen, genelde uçak tarafından hedefin 10-20 kilometre yakınına yönlendirilir ondan sonra kendi radarı ile hedefini bulup yok eder. Nisan 1973'te yapılan bir deneme atışında, 14.000 ft'ten 1.5 Mach ile uçan bir F-14, 110 mil mesafeden (204 km) ateşlediği AIM-54 ile 50.000 ft'ten sabit rotada Mach 1.5 ile uçan ve radar görüntüsü Tu-26 Backfire'a benzetilen bir BQM-34E'yi başarı ile vurmuştur. Ancak bu atış, sadece füzenin özel bir yörüngeye oturtulması ve tüm rotaları kontrol eden bir bilgisayar yardımıyla eğik atış sonunda hedefi yok etmesi ile mümkün olmuştur. Füze 204 km den ateşlenmesine rağmen sadece 134 km yol almış.

-Modem uçaklar geliştirilirken uzmanlar makinalı tüfeğin gereksizliğini defalarca dile getirmişlerdir. Durumun aksi birçok hava çatışmasında ispatlandı. 6 gün savaşında İsrail Mirage III leri sadece bir füze ile uçak düşürürken, 58 uçağı makinalı tüfek ile düşürmüşlerdir.

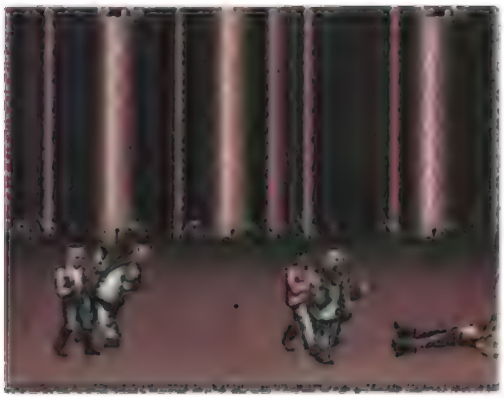
-Phantom, modern uçakların en çok savaş görmüş olanı. Körfez savaşı verileri dışında (Daha tam veriler pek yok). 283 uçak düşürmüşlerdir. İran'ın elinde olan Phantom'ların başarıları bunlara dahil değil. Bu 283 uçak 53 Mig-17. 10 Mig-19, 110 Mig-21 ve iki adet An-2 kargo uçağı. Geriye kalan uçaklar Almanya üzerinde kazara düşürülen bir Jaguar dışında, İsrailliler tarafından düşürülen Mig'lerden oluşuyor. 64 uçak Sparrow, 98 uçak Sidewinder, 5 uçak Falcon ve 22 uçak ise makinalı tüfek ile düşürülürken bir beş adedi daha manevra ile düşürülmüş (Ya yakıtını tüketerek, ya da manevra yaparken düşmesi ile). Geri kalanların oranı belli değil.

Gelecek aya kadar kalın sağlıcakla.

DOUBLE DRAGON III

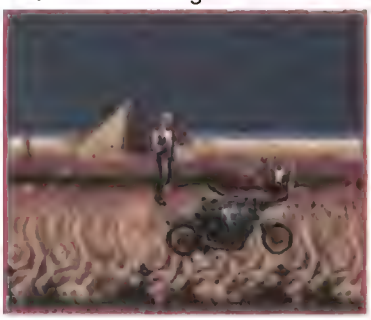
GÖKMEN BAYIN

Merhaba değerli arkadaşlarım. Farkındaysanız hemen her sayı arcade türü oyunlardan hoşlanan arkadaşları mutlu etmek için onlara müjdeli haberler veriyoruz. En son Final Fight ve Pit Fighter ülkemizde sevilerek oynanan arcade türü oyunlardı. Bu oyunların başarılarını hepimiz gördük. Gerçekten de oyunların oynanabilirliğinin ve hareketlerinin çok başarılı olması bu oyunların en belirgin özelliklerindendi. Bu tür oyunları seven arkadaşlar Final Fight ve Pit Fighter'la umarım zevkli anlar yaşamışlardır. Biz bu arkadaşları sözüne ettiğim oyunlardan biraz olsun koparmak istiyoruz. Çünkü elimizde yeni ve daha önce aynı adla iki defa oynadığımız bir oyun var. Bu muhteşem oyunun adı, sizin de tahmin edeceğiniz gibi DOUBLE DRAGON.



Daha önceki iki versiyonu oldukça fazla ilgi toplayan oyun iyi bir kar bırakınca üçüncüsü piyasaya sürüldü. Bu versiyonda da birbirinden güzel hareketlerle rakiplerimize kök söktüreceğiz. Bunu gerçekleştirirken yapacağımız tipik karate hareketleri karşısında insanın büyülenmemesine imkan yok. Daha önce de olduğu gibi oyunun, yine en büyük özelliği aynı anda iki kişi ile mücadele verebiliyor olmanız. Yine her zaman olduğu gibi birbirinden yetenekli ve yakışıklı iki kahramanımız bulunmakta. BILLY ve JIMMY isimli bu kahramanlarımız 2 yıllık bir seyahattan henüz dönmüşlerdir. Bu seyahatin amacı tabii ki döğüş sanatlarıyla ilgilidir. Gelir gelmez Hiroko onlardan çok değerli üç taşı bulmalarını ister. Böylece kahramanlarımız Mısır'ın yolunu tutmaya başlarlar. Mısır'a gitmek için ilk önce bazı yerlere uğramak zorundadırlar. Buralarda çok düşman vardır ve hepsi de birbirinden tehlikelidir. Bu bölgelere gidenler bir daha geri dönememişlerdir.

İşte oyunumuz böyle bir konu altında başlıyor. Oyuna başlamadan önce bir dünya haritasından nerede mücadele vereceğiniz size bildirilecektir, ilk bölümde mücadelemizi Amerika'da vereceğiz. İlk olarak açık bir alanda sokak döğüşçüleriyle karşılaşmak zorundayız. Ekranın sol üstünde o anki döğüşçünün bir resmini ve adını görebilirsiniz. Size saldıran rakiplerinizi teker teker hakladıktan sonra bu sefer ikinci bir grubun saldırısıyla karşı karşıya kalacaksınız. Bunları da hallettikten sonra (dikkat edin bunları diyorum çünkü aynı anda birkaç kişiyle başa çıkmak zorundasınız) ilk level'in ikinci kısmına geçeceksiniz. Burada bir motorsikletli sizi ezmek isteyecektir. Bunu yok edebilmek için mesafeyi çok iyi ayarlayıp mükemmel bir uçar tekme atmak zorundasınız. Bunu da joystick'inîzi o anki konuma göre üst çapraza itmekle yapabilirsiniz, ilk birkaç harekette başarısız olabilirsiniz. Ama ondan sonra eliniz ister istemez alışacaktır. Her bölümün sonunda diğerlerine oranla daha kuvvetli ve daha iri bir rakiple final karşılaşması yapacaksınız. Bu adamları da atacağınız seri tekmelerle zararsız hale getirebilirsiniz. Bazı alanlarda yerde duran çeşitli silahlar göreceksiniz. Bu silahları alarak rakiplerinize daha büyük zararlar verebilirsiniz. 'İN' yazan kısımlardan içeriye girerek güç ve ekstra adam gibi şeyler alabilirsiniz. Yalnız bir tane almaya özen gösterin ki diğer kısımlarda lazım olursa yine bulabilirsiniz. DOUBLE DRAGON III de diğer ikisi gibi adından çok söz ettireceğe benzer. Oyunda kullanılan grafikler tipik arcade oyunlarındaki renkleri ve dizaynları aratmayacak düzeyde. Kullanılan efektlere de zaten yabancı değilsiniz. Bu özellikleriyle DOUBLE DRAGON III diğer benzer türleriyle her konuda yarışabileck düzeyde. Eğer arcade türü oyunlardan hoşlanıyorsanız bu oyunu kaçırmayın. Gelecek ay görüşmek üzere...



GRAFİK	%90
SES/EFEKT	%80
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%85

ADVANTAGE TENNIS

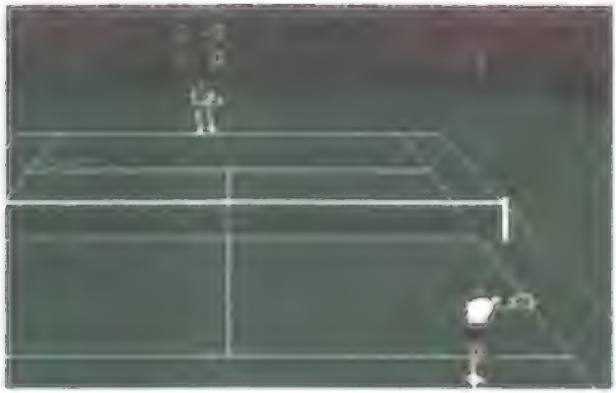
GÖKMEN BAYIN & MURAT AKTOMAS

Herkese merhaba. Bu ay uzunca süredir hasretini çektiğimiz bir oyun türü ile beraberiz. Ama bu özlemimizi birazdan anlatacağım oyunla noktalıyoruz.

Genelde, çoğumuz bir sporla mutlaka uğraşıyoruzdur. Ama bunlardan biri var ki, günümüzde, diğerlerine oranla daha çok ilgi görüyor. Bu sporun adı sizin de tahmin edeceğiniz gibi Tenis. Bu spor, bugün, sporcularına en fazla para kazandıran oyunların içinde geliyor. Her yıl dünyanın belli yerlerinde yapılan tenis turnuvalarında milyonlarca dolara varan para ödülleri veriliyor. Bu dalda ün yapmış şöhretli sporcuların isimleri kullanılarak giyim eşyaları bile üretiliyor. Müthiş bir efor isteyen oyunun belli bir süreye sığmaması ise en büyük özelliklerinden. Bazen 6-7 saate varan karşılaşmalar olabiliyor. Tamamen efor ve dayanıklılık gerektiren bir spor olan Tenis, bugün milyonların sevgilisi haline gelmiş Boris Becker ve Ivan Lendl gibi ünlüleri yetiştiren adeta bîr* fabrika gibi çalışmaktadır. Dünyanın dört bir yanında sevilen bu spor, çeşitli zeminlerde oynanabilmekte. Turnuvanın özelliğine göre toprak," çimen ya da suni zeminlere oynanabiliyor. Kort adı verilen yaklaşık 23'e 8'lik bir alanda oynanan oyun 2 ya da 4 kişi ile karşılıklı oynanabiliyor. Üstü bez kaplı kauçuk bir top ve 1 metre yükseklikteki, bir uçtan bir uca gerili file oyunun ana teması. Böylesine beğeni ile yapılan bu spor sık sık bilgisayar oyunlarında da gündeme geldi. Birçok bilgisayarda değişik tenis oyunları gördüm ve oynadım. Ama görüp oynadığım oyunların içinde bugüne kadar rastladığım en iyisi birazdan bahsedeceğim Advantage Tenis oldu. Çünkü böylesine gerçekçi bir fikirle yaratılmış olanına hiç rastlamamıştım. Oyundaki hareketlerin niteliğini ancak gördüğünüzde anlayabilirsiniz. Herbir hareket öylesine gerçekçi yapılmış ki insan ister istemez bir anda kendini oyuna kaptırıyor. Sporcuların çöp adam gibi yapılmış olmaları hareketlerden hiçbirşey kaybettirmemiş, tam aksine çok şey kazandırmış. Hazırlanan her bir hareket gerçeğe çok uygun. Bu hareketlerin neler olduğunu yeri geldiğinde göreceğiz. Bu ön bilgileri verdikten sonra gelelim şimdi oyunun genel çizgilerine.

ilk etapta hemen her oyunda olduğu gibi oyunda kullanılacak olan dil seçimini yapacaksınız. Fransızca, Almanca ya da İngilizce'den birini seçtikten sonra önünüze beşli bir menü gelecektir. Bu menüden sırasıyla yapacağınız işlerin neler olduğunu göstermektedir. Eli raketli adamı seçtiğinizde kısa bir yüklemeden sonra beş küçük bir de büyük resim ekrana gelecektir. Büyük resimde göreceğiniz gibi bir adam sürekli bir hareketi tekrarlayacaktır. Bu, o an seçili olan hareketin ne olduğunu göstermeye yarar. Üstteki dört resimden birini seçtiğinizde olayın değiştiğini göreceksiniz. Mouse'un sağ butonuyla resmin üzerine klikledğinizde hareketin değiştiğini algılayacaksınız. Sol buton ise diğer resimleri seçmeye yarıyor. Bu hareketlerin özelliklerine kısaca değinmekte fayda görüyorum.

PREFERENCE: Bu bölüme girdiğinizde önünüze biri hayalet iki resim gelecektir. Açık olan resimden istediğiniz değişiklikleri yapabilirsiniz. NAME yazan kısımdan ilk önce adınızı girin. Hemen alttaki RANKING sizin dünya klasmanındaki durumu-



OVER AIM SMASH: Havadan yüksek bir şekilde gelen toplara smaş vurmaya yarar.

DIVE: Sağa (veya sola) doğru hamle yaparak köşelere giden topları kurtarır.

BEETWEEN THE LEGS: Arkanıza düşen toplara fileye zıt koşup bacak arasından vuruş yapılır.

TWO HANDED FOREHAND STROKE: İki elle topu karşılar.

ONE HANDED FOREHAND STROKE: Tek elle topu karşılar.İki elle karşılamaya nazaran biraz daha zayıftır.

ONE HANDED BACKHANDED STROKE: Tek elle yere paralel bir şekilde sert smaş vurmak.

TWO HANDED BACKHANDED STROKE: Çift elle yine yere paralel bir şekilde sert smaş.

OVERARM SMASH: Topa doğru yükselerek smaş vurmak.

BACKHAND SMASH: Ters yön de hareket ederek topa vurmak.

Bu hareketlerden beğendiklerinizi seçebilirsiniz. Ama özellikle adamınızın iyi yapabildiği hareketlen almaya özen gösterin. Bunu nasıl yapabileceğinizi birazdan göreceksiniz. PARAMETRE kısmını seçtiğinizde önünüze grafiklerin olduğu bir ekran gelecektir. Bu grafiklerden istediğiniz bir hareketin gücünü azaltıp, azalttığınız oranda bir diğerini arttırabilirsiniz. Maçları kazandıkça bu değerlerin arttıklarını göreceksiniz. Dünya birincisinin parametresine baktığınızda grafiklerin full olduğunu göreceksiniz. Ana ekrandaki SAVE, yaptığınız değişiklikleri kaydetmeye, LOAD ise bunları yüklemeye yaramaktadır. Joystick resminin computer'e dönüşebildiğini göreceksiniz. İki resmi de joystick yaptığınızdaoyunu arkadaşınızla oynayabilme imkanına sahip olursunuz. Ekrandaki kitap resmine klikledğinizde ise bir gazeteden çeşitli bilgiler alacaksınız. Bu bölümde ilerlediğinizde gazetenin son sayfasında klasmandaki yerinizi görebilmeniz de mümkün.

TRAINING: Bu bölümde de biraz önce sözüne ettiğim değişiklikleri yapabilirsiniz. Ayrıca set sayısını azaltabileceğiniz gibi sahanın renklerini de buradan ayarlayabiliyorsunuz. Ekrandaki resmin üzerine klikledğinizde rakipler değişecektir. Bu kısımda ilk dokuz sırayı paylaşan kişilerle maç yapabilirsiniz. Siyah bir surat resmi gördüğünüzde onu, player 2 yaparak oyunu benzer özellikli iki oyuncuyla oynayabilirsiniz. Preference'da player 2 dediğiniz an klasmanın ilk sırasındaki kişiyle maç yaptığınızı hatırlatalım. Yine gazeteden bilgiler alabilirsiniz. İşte bu bilgilerin içinde kişilerin hangi vuruşlara daha yatkın olduğu bildirilmekte. Yapacağınız seçimlerde bu bilgileri göz ardı etmemeniz sizin yararınıza olacaktır.

SEASON: işte oyunun en güzel bölüm-

a gelince

terinden biri. Buraya girdiğinizde bir dünya haritası göreceksiniz. Bu harita üzerinde toplam dört tane bölge olacaktır. Amerika bölgesinde 4 şehir 5 saha, Avrupa'da 8 şehir 10 saha, Japonya'da 1 şehir 1 saha, ve nihayet Avustralya'da 2 şehir 3 saha bulunmakta. Bu sahaların her birinde ayrı ayrı karşılaşmalar yapılabilirsiniz. Karşılaşma öncesi o saha için gerekli bilgiler ve ortaya konulan ödül size bildirilecektir. Ayrıca turnuvanın hangi tarihler arasında yapıldığı da verilen bu bilgiler içinde.

EXTIBITION: Bu bölümde dünyanın seçkin şehirlerindeki turnuvalara katılacaksınız. New York, Paris, Tokyo ve Melbourne'da yapılan bu turnuvalarda 8 kişilik bir grupta mücadele vereceksiniz. Seçtiğiniz bölgeye hareket ederken ekrana gelecek olan grafik de dikkatinizi çekecektir. Bu sekiz kişi birbiriyle eşleşerek dört ayrı maç yapacaklar. Yenenlerin bir üst tura geçtiği karşılaşmalarda dünya klasmanlarından tenisçilerin de oluşu işi daha da kızıştırıyor Herbir turnuvaya farklı kişilerin katıldıklarını göreeksiniz. Yine kitap yardımıyla rakiplerinizin favori vuruşlarını ve elde ettikleri çeşitli başarıları önceden öğrenebilirsiniz. Ana menüdeki EXIT oyunun en başına dönmeye yarıyor.

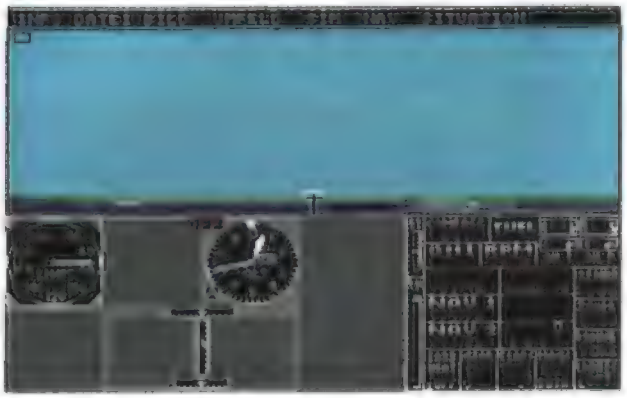
Oyunun oynanabilirliğinin fazla oluşu insanı cezbetmeye yetiyor. Eğer Parametre'den servislerinizi güçlü tuttuysanız bunun yararını fazlasıyla göreceksiniz. Özellikle servislerden sayı almak size büyük avantaj sağlayacaktır. Servis atışlarında bir ok sizi sürekli uyaracaktır. Bu ok.o servisi karşılarken ilk olarak hangi yöne hamle yapmanız gerektiğini işaret etmektedir. Yani karşı taraf servis atarken ok sağa doğruysa, sağ tarafa gelecek demektir. Ayrıca topun yere vurduğu anın bir leke yardımıyla belirlenmesi olası bir tartışmalı pozisyonu engellemektedir. Oyunu oynarken dikkat edeceğiniz en büyük olay boşlukları görebilmek. Rakibinizin açık köşelerine topu bıraktığınızda sayılar ardı ardına gelecektir. Hele rakip fileye yakınken aşırtmayla alacağınız sayılar size umarım büyük bir zevk verecektir. Yazımın başında da dediğim gibi animasyonlarda kullanılan teknik bugüne kadar yapılan tenis oyunlarının içinde bence en iyi olanı. Hele sporcuların sinirlendikleri ya da sevindikleri anlarda yaptıkları bazı hareketlere kelimenin tam anlamıyla hasta olacaksınız. Bazı sayılar öylesine entresan olacak ki bir daha seyretmek isteyeceksiniz. Canınızı sıkmaya hiç gerek yok. Klavyeden R tuşuna basın ve olayın tekrarını seyredin. Oyunda birden fazla saha kullanılması olayın monotonluğu önlemiş. Ayrıca efekt olarak gerçek seslerin seçilmiş olması da çok güzel. Maçlardan ayrılmak istediğinizde ESC tuşunu kullanabilirsiniz.

Şayet tenis sporuna karşı bir ilginiz varsa veya uzunca bir süredir kaliteli bir spor oyunu oynamadıysanız bütün Avrupa dergilerinin adından övgüyle söz ettiği bu oyunu mutlaka görün. Sizin yerinizde olsam gelecek ay yine benim yazılarımı okurdum. Ben zaten hep kendi yazılarımı okuyorum!!!

SES	%80
OYNANABİLİRLİK	% 85
GRAFİK	%80
GENEL	%90

FLIGHT SIMULATOR II

Merhaba sevgili arkadaşlar! Uçuşa hazır mısınız bakalım? Evet, geçen aydan beri süregelen sıkıntılı bekleyişten sonra, bu ay uçuşlarımıza başlayacak ve VFR uçuşun



Tekerleri Topladık.

temel elemanlarını tanıyacağız.

Yazımızın akışını vermek gerekirse; ilk olarak en temel kavram olan **Elevator Dengesi'ni** ve bununla birlikte uçuş sırasında uçağın yükseklik değiştirmesinin nasıl kontrol edileceğini daha sonra dönüş kontrollerini, dönüşler sırasında yükseklik kontrolünü ve her konunun içinde bunların VFR uçuş sırasında nasıl algılanıp uçuş kontrolleri halinde verileceğini göreceğiz. Daha sonra uçağımızın borda panelini sınırlamamızı sağlayan **SIM/Teil Panel'** seçeneğini tanıyıp ilk uçuşumuza geçeceğiz. Yazımızın son bölümünü ise, basit manevralar yapılırken verilecek kontrollerin birer liste halinde dökümü oluşturacak.

Artık lafı uzatmadan temel kontrol kavramlarına geçelim...

Temel Kontrol Kavramları...

Bu bölümde anlatacaklarımı okumaya başlamadan evvel size tavsiyem, daha evvel başka simülatörlerde gördüğünüz kavramları ve olayları unutun. Nedenine gelince, Flight Simulator bir uçağın tepkilerini **nerdeyse aynen** veriyor, halbuki diğer pek çok program yalnızca bir simülatör-oyun olmaktan kurtulamıyor.

Sizinle ilk inceleyeceğimiz konu **"Elevator Dengesi"** konusu. Elevator, Şekil-1'de de gördüğünüz gibi uçağın kuyruğundaki yatay kanatçığa bağlı bulunan kontrol elemanı. Bu elemanın görevi, Şekil-2'de Yunuslama olarak da gösterilen, uçağın burun aşağı-yukarı eksenindeki hareketini, pilotun kumanda çubuğu ile belirlediği bir **Denge Hızı'nda** sabitlemek.

Peki elevator dengesi tam olarak ne işe yarıyor? Kolay, yaptığı iş uçağın hız-motor gücü veya hız-süzülme arasındaki kontrolünü sağlamak. Bunu anlamanın en kolay yolu ise bir örneği incelemek.

Diyelim bir uçak 80 Knots'luk bir hızda dengeli bir şekilde uçuyor. Şimdi siz gidip de motorun gücünü gaz vererek artırırsanız, uçağın hızı da artmak isteyecektir. Uçağın hızının artmasıyla birlikte uçağın burnu da yukarı doğru kalmaya başlayacak ve eğer siz gazı çok sert bir biçimde değil de yavaşça açtıysanız, uçak gene 80 Knots'lık hızını devam ettirecek bir açıyla yukarı tırmanmaya başlayacaktır.

Aynı olayda gazı açmayıp yavaşça kesseydik bu sefer ne olurdu? Uçağın hızı düşmek isteyeceğinden uçak burnunu yavaşça aşağı vererek bir süzülüşe girecek ve gene 80 Knots'luk hızını koruyacaktır.

Yukarıda anlatılan iki olayda da pilot olaya yalnızca gaz kolu ile motorun gücünü değiştirerek etki etmiş, uçağın burnunu aşağı veya yukarı hareket ettirmek için bir kumanda vermemiştir. Pilotun kumanda kolunu kullanması, yalnızca onu bir kereliğine 80 Knots'luk hızda burun dengeye gelecek şekilde sabit tutmasıdır. (Tabii gerçek hayatta geçen ayki yazımızda şöyle bir gördüğümüz trim ayarı, bu sabit tutma işini kontrol eder.)

Anlatılan olayda ikinci en önemli konu ise. gazın yavaşça açılıp kapatılmasıdır Gaz yavaşça hareket ettirilirse, uçak yukarıda anlatılan kendiliğinden denge bulma durumlarına gelir. Eğer gazı sert biçimde açıp kapatırsanız, uçağın hız değiştirmesi çok hızlı olur ve bunun sonucu olarak da burun birden çok aşağı düşer veya yukarı çıkar. Bu da uçağın dengeli tırmanış veya süzülüş konumuna ancak 10-15 kez burun aşağı yukarı sallandıktan sonra kendiliğinden gelmesi demektir.

Eğer gaz. herhangi bir nedenden dolayı sert kullanılmak zorunda kalınırsa, pilot kumanda kolunu kullanarak uçağın birden burnunu düşürmesini veya kaldırmasını önlemek için yavaşça ters kumanda verir ve uçak tahmini olarak gerekli **ufki açı'ya** ulaşınca da kumanda kolu ile uçağın elevator ayarını tekrar 80 Knots'luk pozisyona getirir ve uçağın kendiliğinden denge bulma işlemini tamamlamasını bekler.

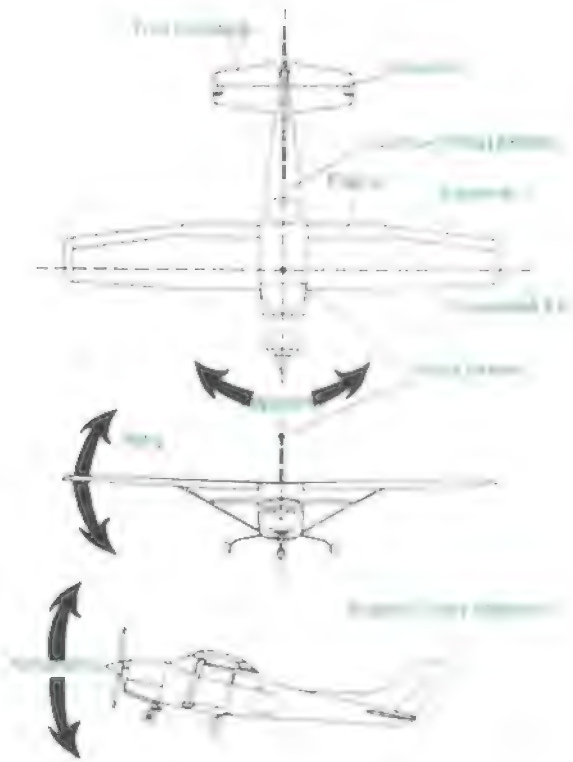
Uçağın belli bir motor gücünde ve hızda yaklaşık hangi ufki açıda dengeye geldiği tamamen pilotun tecrübesine dayanır. Onun için uçağı kullanmayı öğrenirken ilkin yavaş gaz kontrolleri ile belli hız ve motor devir sayılarında, pilot uçağın ufki açılarını öğrenir ve daha sonra bunları sert gaz hareketlerinden sonra kendisi vermeye başlar.

Uçağın ufki açısı VFR uçuşlarda uçağın ön camındaki bir referans noktasına göre ufkun uzaklığı şeklinde öğrenilir. Mesela bu referans noktası gerçek bir uçakta motor kaputunun uç hattı olabilir. Bizim uçağımıza dikkat ederseniz, görüntü pencerelerinin ortasında "T" harfi biçiminde bir referans noktası görürsünüz. İşte biz ufki açımızı, ufuk hattı ile bu T'nin yatay kısmı arasındaki uzaklık olarak öğrenebiliriz.

Kumandalar ile ilgili bir başka önemli nokta ise uçağın elevatörünü kumanda kolu ile belli bir denge hızına **nasıl** ayarlayacağımız? Hiç bir uçakta elevator denge ayarı hızını gösteren bir gösterge yoktur Çünkü gerçekte uçak, içinde taşıdığı yüklerin dengesine göre sürekli farklı elevator konumlarında aynı hıza göre dengelenir.

Şimdi yukarılarda kalmış olan, sert gaz kumandası ile birlikte pilotun vermek zorunda olduğu kumandayı hatırlayalım ve diğer bir benzer örnekle uçağı nasıl belli bir hıza dengeleyeceğimizi öğrenelim.

Farzedelim, uçağın gazını birden kestiniz. Uçak hızını korumak için hızla burun



ŞEKİL 1-2

aşağı dalmak isteyecektir, ama siz bunu istemiyorsunuz; çünkü uçağın denge bulması kendine bırakılırsa çok uzun sürecek ve uçağın yüksekliği çok fazla değişecek, buna karşılık verilmesi gereken kumandalar ise şöyle.

İlkin kumandayı kendinize doğru yavaşça çekerek burunun düşme hızını yavaşlatın. Sonra tecrübelerinize göre denge noktası olarak tanıdığınız bir nokta yaklaşırken uçağın hız göstergesine bakın. Mesela uçağınızı 80 Knots'ta dengelemeye geri dönmek için hızınızın dolmasını, yani 80'e gelmesini bekleyin ve tam hız 80'i geçecekken lövye ile burnun hareketini yavaşça durdurun. Sonra uçağın kendi kendine dengelenmesini bekleyin.

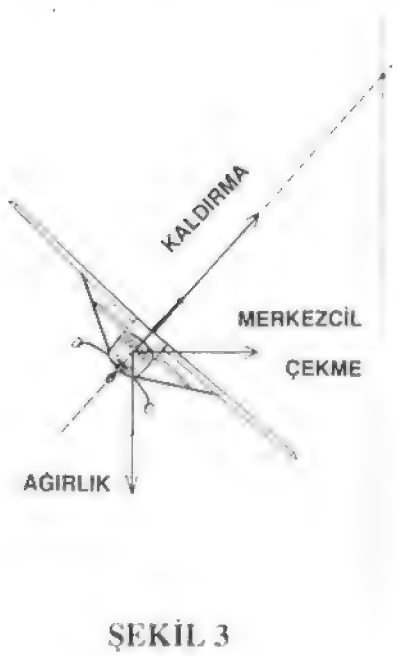
Yukarıda anlatılan olaydaki ilk önemli nokta, özellikle sert gaz kumandasından sonra süzülürken burnun hareketini çok yavaşlatmamak. Çünkü özellikle hızınızın düşük olduğu inişin son anları gibi bir durumda hızınız çok çabuk düşüp STALL olabilirsiniz.

İkinci nokta ise bol antrenman yaparak uçağı bir hızda sabitleme işlemini yumuşak yapmayı öğrenmek.

Bir başka konu ise pek çok simülasyon hastasının bu programa geçince yaptıkları bir hata. Eğer yalnızca burnu kaldırarak tırmanmak isterseniz hızınız oldukça kritik değerlere düşebilir veya tam tersi gaz açıkken süzülmek sizi çok hızlandırabilir, Gerçek hafif uçaklarda olduğu gibi ufak bir ufki açı değişimi hızınızı çok ama çok etkileyebilir ve bu da oyun simülasyoncularının hiç alışık olmadığı hassas bir olaydır.

Şimdi özet olarak uçağın elevator ayarı ile ilgili kullanımını bir liste halinde görelim ve sonra da mouse ile elevator kullanımına girelim.

- Kumandayı kendinize çekince elevator denge hızı düşer.
- Kumandayı ileri itince elevator denge hızı yükselir.
- Uçak düz uçuşa ayarlanırken, istediğiniz yüksekliğe gelmeden birkaç yüz feet evvel istediğiniz hıza göre dengelenir ve motor ayarı yapılır.
- Her durumda uçağın ilkin güvenli bir hızda uçması sağlanmalı ve bunun için sert gaz kesmeden evvel uçak mutlaka gereken hızda tutulacak şekilde kontrol verilmeli.
- Burnu yukarı doğru **tutmak,** denge hızını küçültmek veya burun aşağı hareketi yavaşlatmak için kumanda kendinize çekilmeli.
- Burnu aşağı tutmak, denge hızını yükseltmek veya burun yukarı **kabarmasını** yavaşlatmak için kumanda ileri ittirilmeli.
- UNUTULMAMALI: Elevator uçağın denge hızını kontrol eder! Uçağın bu hızda ufki açısı motor gücüne, yani motorun devir sayısına bağlıdır.



ŞEKİL 3

Elevatörün Kumanda Edilmesi...

Yukarıdaki elevator ile ilgili uzun açıklamadan sonra herhalde elevatörün oldukça hassas kullanım istediğini kavradınız. Şimdi söyleyeceklerim klavye ve joystick meraklılarını üzebilir, ama mouse kontrolü dışında hiçbir şekilde Flight Simulator'ın elevator kumandasına hakim olamazsınız.

Ayrıca gerçek uçuş hisleri ile mouse kullanımı da bir ölçüde birbirine benzemekte. En azından ikisinde de bir parça analog şekilde ileri geri kaydırılarak kullanılıyor. Mouse ile yapılan uzun çalışmalardan sonra edineceğiniz tecrübe size gerçek uçuşlarda oldukça yardımcı olabilir. Fakat klavye veya joystick kullanıcıları, aksine zarar görecek ve birgün uçmak istediklerinde bildikleri basit şeyleri sırf kumanda halinde veremedikleri için bildikleri onca şeyin boşa gittiğini göreceklerdir.

SONUÇ: Mouse kullanacaksınız, ben istiyorum, emrediyorum! Kullanmayanlar "Neden uçağı şöyle tutamıyorum[9]" diye sızlanmaktan men edileceklerdir...

Dönüşler, Dönüşler...

Uçağınızı düz uçurmayı ve elevator dengesini motor gücü ile kombine olarak kul-'larrrnayı iyi biiebiiirsıni2; ama eğer dönüşleri düzgün yapamazsanız, bunlar bir işe yaramaz. Şimdi ilkin uçarken uçağın nasıl döndüğünü bazı şemalar ve örneklerle görelim. Sonra da nasıl dönmeniz gerektiğini anlayalım...

Uçağımızın dönmesini kontrol eden kumanda elemanları Şekil-1'de **eleronlar** ve **rudder** olarak işaretlenmiş, kanadın üzerinde ve kuyruk dümeninde yer alan iki kumanda topluluğudur.

Eleronlar basitçe uçağın sağa-sola yatışını sağlarlar. Rudder, yani kuyruk dümeni ise, uçağın Şekil-2'de yalpa olarak gösterilen burun sağ-sol ekseninde hareket etmesini sağlar.

Pek çok kişinin sanısının aksine, bir uçak dönerken kuyruk dümeni ana rolü oynamaz. Hatta çok sert dönüşlerde rudder hiç kullanılmayabilir. Rudder'ın esas rolü çok yatışlı olmayan dönüşlerde uçağın dönüşünün **koordineli** olmasını sağlamaktır. Koordineli dönüş kavramını anlamamız için ise uçak dönerken oluşan ortamı Şekil-3'ün de yardımı ile incelememiz gerekir.

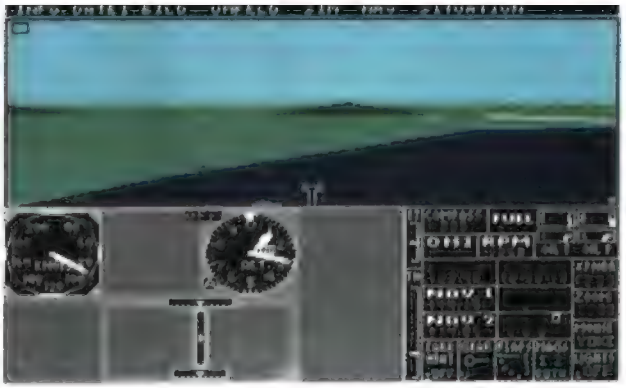
Uçak sağa veya sola yatırıldığı zaman kanatlarda oluşan uçağa dik yönlü kuvvetin bir bölümü Şekil-3'te gösterildiği gibi uçağın dairesel bir yörüngeye girmesini sağlayan **merkezcil kuvvet'e** döner. Uçak ne kadar yatırılırsa, merkezcil kuvvet de o kadar arttırılacağı için dönüş hızı artar.

Uçak pratik olarak 10-15 dereceden daha fazla yatışlı bir dönüşe sokulursa, elevator kumandası ile önlenmesi gereken bir burun aşağı verme isteğine girer. Kanatlar ne kadar yatırılırsa, kanatlarda meydana gelen kuvvetin o kadar az bir kısmı kaldırma kuvveti olarak kullanılır.

Yaklaşık 10-15 dereceye kadar, kaldırma kuvveti çok fazla azalmaz, uçak dengesini ufak bir dengeleme ile koruyabilir, fakat bu değerler geçildikten sonra "T" göstergecimiz ile ufuk arasındaki uzaklık aynı kalacak şekilde elevator kumandası vermek zorunda kalırız.

Bu yukarı kumanda 45 derece yatışa kadar çok değildir. Fakat özellikle 60 derece ve sonrasında uçak çok fazla -hatta veremeyeceği kadar fazla- burun yukarı kumandası ister ve bunun sonucunda STALL bile olabilir.

Rüzgar altına döndük.....



Sola bakın ....

Rudder'ın görevine gelince; az yatışlı dönüşlerde rudder ile **uçağın burnunun gidilen yöne** tam bakması sağlanır. Eğer çok fazla rudder kumandası verirseniz, bir otomobilin virajda savrulması gibi ideal dönüşün dış tarafına doğru savrulursunuz. Eğer az rudder kullanırsanız ideal dönüşün iç kısmına kayarsınız. İdeal dönüş hattını, tam eleron-rudder kumandası ile tutan dönüşlere ise **Koordineli Dönüş** denir.

Koordineli dönüşün tam aksi hareket ise **Side-Slip** yani yana kayma hareketidir. Bu

harekette uçak, yatırıldığı tarafın tersine rudder kumandası kullanılarak bir dönüşe girmeden, burun yalpa ekseninde sabit tutularak sağa veya sola uçar. Bu teknik hafif yan rüzgarda inilirken, veya burnu çok kaldırmadan irtifa kaybedip yana kaymak için kullanılır.

Başlangıç olarak bizim rudder ve eleron koordinesiyle uğraşmamız gerekmez. Çünkü programımız **SIM/AutoKoordination** seçeneği ile rudder ve eleronları kendisi koordine ediyor. Biz yalnızca uçağı yatırıyoruz. Bu seçenek ilk uçuşlarda işinizi çok kolaylaştıracak.

Bir başka önemli konu ise uçağın yatışının bir noktada sabitlenmesi. Uçuşta dikkat edeceksiniz, uçağı bir açıyla yatırdıktan sonra kumandayı tam ortalarsanız uçak kendi kendine yavaşça yatıştan ve dolayısıyla dönüşten çıkmak ister. Siz buna karşılık ufak bir yatış kumandasını sürekli vererek ve ufuktan uçağın yatışını kontrol ederek kurtulmalısınız.

Bu arada dönüşleri gerçekleştirirken **nereye** döneceğiniz de çok önemli. Havacılıkta, VFR uçuşlarda karşınıza çok çıkacak bir terim **nirengi** almaktır. Mesela sola 90 derece dönmek için sol kanadın ucuna isabet eden bir arazi özelliği nirengi alınır ve ona doğru dönülür. Böylece pusula vs. gibi yön aletleri kullanılmadan 90 derecelik güzel dönüşler yapılır.

Gene Kontrol Problemleri...

Dönüşlerle ilgili kontrol probleminin kaynağı programın hassasiyeti ve mouse'un yapısından kaynaklanıyor. Dönüş sırasında yatışı iki yukarıdaki paragrafta açıkladığım gibi hassas tutmak için en kolay ve gerçekçi yol, mouse'u kumanda kolu gibi kullanmak. Fakat bu sefer de mouse'u sağa sola kaydırırken ileri geri de biraz kaydırabileceğinizden ve eleron kumandası elevatör'e göre daha az hassas olduğu ve çok kumanda istediği için elevator ayarınızı bozabiliyorsunuz.

Bir başka problem ise kumandayı ortalarken ortaya çıkıyor. Mouse çok hassas olduğu için kumandayı tam ortaladım sanırken biraz bir tarafa yatış verebiliyorsunuz. Klavyede ise "5" tuşuna basmak veya joystick'te ateş tuşuna basarken kolu bir yana çekmek kumandayı tam ortalıyor.

Size tavsiyem tecrübeniz arttıkça mouse kullanmayı tam öğrenin. Fakat biraz ilerleyene kadar dönüşleri klavyeden yapmalı ve uçağın dönüşten kendi kendine çıkma isteğini de biraz gözardı etmelisiniz. Dönüşle ilgili en önemli hatırlatma; uçağı acemiyken 10 dereceden çok yatırmayın. Herşey zamanla!

İnişlerle İlgili...

Gerçi inişler ve meydan turu çalışması gibi temel egzersizleri önümüzdeki ay göreceğiz, ama her kalkışın bir de inişi olduğuna göre iniş tekniğini bu ay denemek isteyen arkadaşlar için anlatıyorum.

- İnişten evvel yaklaşık 1000 feet yüksekliğe kadar alçalın ve burda düz uçuşa geçin.
- Pisti önünüze yakın bir yerde görün. Bu ayki sayımızdaki fotoğrafları referans olarak kullanabilirsiniz..
- İlkin, Carb.Heat'i açın, sonra iniş takımlarını indirin ye gazı normal süzülme için 800-1500 devir arasında bir yere yavaşça kapatın. Bu sırada burnunuzu yukarıda tutarak elevator ayarını 70 knots'a göre ayarlayın.
- Süzülme devam ederken ufak dönüşlerle pisti tam ortalayın. Dönüşleri çok abartmayın.
- Gazla oynayarak süzülmeyi kontrol edin ve piste ne alçak ne yüksek kalın. Deneme yanılma ile ideal süzülmeyi pistin başına doğru yapın.
- Piste yaklaşık 50 feet kala (bunu sakın altimetreye bakarak okumaya çalışmayın, pistin yakınlığını artık görüyorsunuz.) gazı tam kesin ve burnunuzu yaklaşık düz uçuş ufki ayarına yakın tutarak ve burnunuz

düşmek istedikçe yavaşça **toplayarak** piste çok ufak bir açıyla dokunun. Eğer çok hızlı vurursanız uçağınız zıplayacaktır. Zıplarsanız burnun pek aşağı düşmesine izin vermeyin ve hafif gaz açarak toplama işlemini tekrarlayın.

- Gerektiğince fren yapıp durun.

Uçuşa Geçmeden ...

Bu kadar bilgiden sonra bence artık ilk uçuşlarınızı yapmaya hazırsınız. Yine de öğrendiğiniz bilgileri uygulamaya geçmeden önce programımızın kullanımı ile ilgili ufak bir noktaya değinmekte fayda var. Bildiğiniz gibi uçağımızın borda panelinde bir sürü alet var. Sizin ilk uçuşlarınızda ise Dunlardan yalnızca hız göstergesi ile altimetre gerekli. Bunun dışındaki cihazları, özellikle de varyometreyi kullanmak sizin temel bazı kuralları havada uygulamanıza engel olacaktır. Bu nedenle size uçuştan evvel şiddetle tavsiyem, **"SIM/TeilPanel"** seçeneği ile Altimetre ve hız göstergesi dışında tüm aletleri kapatın. Bunu yapmak için bu seçenek seçildikten sonra ekrana gelen menü penceresinde alet isimlerinin yanlarında bulunan kutucuklardan faydalanın.

Şimdi size bir liste şeklinde ilk uçuşunuzda faydalı olacak bilgilen veriyorum.

- Pist başında durun. Mouse'unuzu hareketi kısıtlamayacak bir yere koyun.
- Gazı 2500 RPM'e kadar açın. Uçağınızı pistin ortasında tutarak hız kazanmayı bekleyin.
- Uçağın hızı 50 Knots'u geçip 60'a gelirken burnu iyice yukarı toplayıp yerden kesilin.
- Yerden kesildikten sonra uçağın burnunu ufuktan bir "T" boyu kadar alçak tutun. Burun kabarmak istedikçe aşağı kumanda verin. Hızınız 70'e gelince burun aşağı tutma kumandasını bırakın, uçak kendi kendine dengelensin.
- 300-400 feet'te tekerleklerinizi içeri a-lın. Tekerlekler kapandıktan sonra uçağınız hava direnci sağlayan bir parçadan kurtulduğu için burnu yukarı kabarıp daha dik tırmanmaya başlayacaktır. Bırakın tırmansın.
- 1000 feet'e gelince elevator ayarını 90-100 knots'a göre ayarlayın ve tırmanışı kontrol edin.
- 1500'e gelmeden yavaşça gaz kesin. (Yaklaşık 1450 RPM) Uçağın 1500'de düz uçmasını sağlayamadıysanız gazı 1350-1550 arasında yavaşça kullanıp uçağı 1500'de düz uçuşa geçirin.
- "H" tuşu ile uçağın sağına bakın. Sağ kanadınızın altında bir nirengi alın. Belirli bir arazi şekli olabilir. Sonra "T" tuşu ile tekrar burun bakışına dönüp saga doğru yavaşça bu nirengiye dönün.
- Yaklaşık yarım dakika geçmeden yine sağ kanat altında bir nirengi alıp tekrar bu yöne dönün. Böylece artık piste doğru geri dönüyorsunuz.
- Bu noktada burnu tutma, bastırma, hız ayarlama ve yükseklik kontrolü gibi şeyleri çalışacak bol vaktiniz olacak. Pisti geçtikten sonra "B" tuşu ile geriye arasıra bakıp çok uzaklaşmamaya dikkat edin. Gerekirse arkanızda bir nirengi alıp geri dönün. Yani sürekli pist yakınında çalışın.
- Eğer sırf hava hareketi çalışacaksanız ve yükseklere tırmanacaksanız pist üzerinde dolanmak iyi değildir, ne yöne gittiğinizi aklınızda tutun ve uçtuktan sonra piste geri dönün.
- Daha ne diyebilirim ki? İnmeye çalışın! Başınızda size iyi iniş şöyle olur diyen biri olmadığına göre, deneme yanılma usulü çalışın. Kendinizi gerçek uçuşta farzedip hemen çakılmayı kabullenmeyin. En kötü durumda gazı kökleyip burnu kaldırın ve tırmanıp tekrar inmeyi deneyin.
- Ve son olarak da asabınızı bozmayın! Kimseye uçmak kolay demedi!

Çalışılması Gerekenler...

Bir ay bence epey uzun bir süre ve bu süre içinde herhalde pek çoğunuz uçağı istediğiniz seviyede düz uçurmanın ve istediğiniz bir yüksekliğe tırmanırken veya süzülürken hareketi hassas yapmanın pratiğini yaparsınız.

Aşağıda anlatacaklarım yapacak işleri kalmayanlar için ekstra zorluklardır. Tabii bu seçenekleri kullanıp kullanmamayı, iki menü seçeneği ile ayarlayabiliyoruz...

İlk olarak üzerinde duracağım konu, elevatör TRIM ayarının kullanımı. Elevator trim ayarı, geçen ay da üzerinde durduğum gibi, bir uçağın kumanda kolundaki sürekli kuvveti sıfırlayan ve kolunuzun yorulup kumandayı bozmamasını sağlayan bir mekanizma.

Programımızda ise kumandaya ters yönde etki eden bir kuvvet olmadığı ve kolumuz bu yüzden yorulmayacağı için program doğru trim ayarı yapmazsanız, elevator kumandanızı ileri geri biraz oynatıp bozmak yoluyla kolunuzun yorulmasının "simülasyonunu" size veriyor.

Trim ayarını yapmak için, hemen her belirgin elevator ayarı değiştirişinizde, elevator kumandasının pozisyon göstergecindeki deöeri "ET" şeklinde belirtilmiş trim ayarı göstergecinde aynen kullanmalısınız. Trim ayarı için Amarikan klavyelerde "(" ve ")" ve Alman klavyelerde "9" ve "0" tuşlarını kullanabilirsiniz.

Trim ayarının kullanımını bir prensip edinmeniz ve her elevator dengesinin değişiminde elinizin trim ayarına gitmesi fikri ilerde uçuş öğrenmek isterseniz çok işinize yarar.

Tabii trim ayarının kullanımını çok abartıp kalkış ve inişlerin kritik bölgelerinde sürekli hassas ayar yapmak da pek doğru bir hareket değil.

Trim ayarının kullanımını seçmek için **"SIM/Realismus"** seçeneğini kullanın ve açılacak menü penceresindeki **"Elevator TRIM"** kutucuğuna klikleyin.

Bir başka prensip edinilmesi gereken kullanım ise karbüratör ısıtıcısının yerinde kullanımı. Normal bir uçakta motorun süzülürken soğuyup, durma eğilimine girmemesi için karbüratör ısıtıcısı kullanılır, özellikle kış aylarında. Programımızda da bir prensip olarak Carb.Heat seçeneğini kullanmak iyi olacaktır.

Tabii bu seçeneğin bir anlam kazanması için motorunuzun soğuyup durabilmesi ihtimali de olmalı, değil mi? Aynen **"SIM/Realismus"** menü seçeneğinden **"Motor"** seçeneğini seçer ve sonra da **"SIM/Störanfalligkeit"** seçeneği ile uçağın arızalanma ihtimalini makul bir değere getirirseniz motorunuzun da durabilmesini sağlamış (!) oluruz.

"SIM/Störanfalligkeit" seçeneğinin kullanımını da yeri gelmişken bir incelesek iyi olur. Bu seçenek ile uçağınızın arıza yapma ihtimalini belirliyorsunuz. Kayar göstergeç ile %100 durumdan daha düşük seçimler yaptıkça uçağınızda arızalar beklemeye başlayabilirsiniz. Arıza olarak yalnızca varyometre, saat, dönüş koordinatörü gibi şu an pek önemli olamayan bir uçuş aletiniz gidebileceği gibi motorunuz da uzun yorulma veya tam tersine soğuma sonucu durabilir.

İki seçenekle ilgili olarak da söylüyorum, epey tecrübe kazanmadan bunları kullanırsanız, kendinize yazık etmiş olursunuz.

BU AYLIK BU KADAR ...

Evet bu ayki yazımızın da sonuna geldik. Size bu ay biraz iniş çalışmanızı da son olarak tavsiye ediyorum. Gelecek ay meydan turu ile iniş çalışmasını, dönüş koordinatörü ve VOR gibi basit uçuş aletlerinin kullanımı ile bazı basit hava akrobasi manevralarını göreceğiz.

Gelecek aya kadar sabırlı çalışmalar!...

POWERMONGER

CEM AYGÜN

Uzun süre önceydi. Bir arkadaşım Populous diye bir oyun olduğundan söz etmişti. Bu oyunda kahraman daha önce hiç görülmemişti; "Tanrı". Çok şaşırmış ve merakla beklemeye başlamıştım. Bir süre sonra da bu oyuna kavuştum. Fakat büyük bir talihsizlik sonucu bu oyun çoğu yere bozuk gelmişti (Oyunun en sonunda seçilmesi gereken 'Armageddon' seçeneği bir süre sonra kendiliğinden seçiliyor ve oyun bitiyordu). Pekçok kişi bunu farketmedi ve Avrupa'yı sarsan Populous Türkiye'ye sadece 'anlaşılamayan bir başka oyun' olarak geldi ve geçti. Daha sonra yine haberler gelmeye başladı. Aynı programcı grup benzer bir başka oyun yapıyordu (bu arada grubun adı, Bullfrog). Bu oyunda ise Tanrı yerine bir komutan yönetiliyordu ve Populous'tan çok daha detaylıydı. Tahmin ettiğiniz gibi oyun Powermonger'di ve bana kalırsa, hala Amiga'daki en iyi oyunlardan biri. İnsan kendini kaptırırsa saatlerce başından ayrılamıyor. Geçenlerde, yeni bir data diski geldi. Bence bu, biraz karmaşık olan bu oyunu yeniden açıklamak ve zamanında bu oyunu kaçıranların hayatlarındaki büyük bir açığı kapamak için çok iyi bir fırsat. Şimdi gelelim oyuna...

Oyunda, dünyayı ele geçirmeye çalışan bir komutanı (kim çalışmıyor ki ?) yönetiyoruz. Dünya ufak adalara bölünmüş ve amaç, bu adaları tek tek ele geçirmek. Oyunda ilk karsımıza çıkan menüden **Start new conquest'** seçeneğini seçip yeni bir oyuna başlayalım. Karşımıza çıkan haritada, sadece bir adayı seçebiliyoruz (sol üst köşede olan. Pointer'ı üstüne getirince etrafında kırmızı bir dikdörtgen çıkıyor). Buna klikleyip oyuna girelim. Bu arada oyuna başlamadan hemen önce sol köşede şifre kısmı çıkıyor. Ok'e basıp geçin. Evet, oyunda adanın ele geçirileceğini söyledim ama nasıl yapılacağını söylemeyi unuttum. Bu oyunda hiçbirşey sembolik değildir. Yani gördüğünüz her adamın bir adı, yaşı ve bağlı olduğu komutan gibi pekçok özelliği vardır. (Burada Megaloma-nia'yı çıkarıp gözümden düşen Image works'e ve bütün Megalomania hayranı insanlara, bu sefil oyunu tercih ettikleri için acıma duygularımı iletirim. Ortalıkta dolaşan 15 adama 250 kişilik ordu diyen oyundan ne beklenir?) İlk başta 15-20 kadar adamla oyuna başlarız. Bu, ada halkının belirli bir kısmını oluşturuyor. Bizim amacımız, çoğunu oluşturması. Bunu iki yolla yapabiliriz. Ya ada halkını azaltırız (kan ve gözyaşı), ya da kendi adamlarımızı çoğaltırız (yine kan ve gözyaşı. Kimse insanca ikna yöntemleri kullanacağımızı söylemedi!). Yeterli oranı elde edip etmediğimizi anlamak gayet kolay. Ekranın solundaki ibrede sağ taraf bizi temsil ediyor. Yani amaç ibreyi sağa yatırmak. Dikkat, orta noktayı geçmesi yetmez, oldukça fazla döndürmeye çalışın. Şimdi gelelim hedefe ulaşmak için kullanacağımız yöntemlere. Karşı tarafla savaşmak için iyi bir orduya ihtiyaç var. Bir orduya ise herşeyden önce **yiyecek** lazım. Yiyeceği, bizim olan şehirlerden veya anlaşma yaptığımız ordunun **şehirlerinden** alabiliriz (Bütün gerekli ikonlar aşağıda). Bir şehirdeki yiyeceğin ne kadarını alacağımızı, diğer bütün işlemlerde olduğu gibi kılıçlar yardımıyla göstereceğiz. Sol sırada altalta bulunan bu üç ikonun birincisi yiyeceğin az bir kısmını, ikincisi daha fazla bir miktarını, üçüncüsü -ise hepsini almaya yarar. Yalnız dikkat edin, ikide bir bütün yiyeceklerini alırsak şehir halkı bizi pek sevmez. İkinci ve bence en iyi yiyecek kaynağı ise, **geyikler.** Eğer bu hayvanlara saldırırsak **(silah ikonu** ile), adamlarımız hayvanı yakalayıp çevirirler ve 200 birim kadar yiyecek elde ederiz. Üçüncü kaynak ise yok ettiğimiz **ordular.** Komutanın olduğu yerde bir yığın görürüz; bu, o ordunun bütün yiyecek stokudur ve bizim yiyecek stokumuz olmaya hiç itiraz etmez. Oyuna başlarken az miktarda da olsa biraz yiyeceğimiz var. Onun için bu sorunu şimdilik ikinci plana atalım ve gelelim ilk saldırıya. Bunun için biraz haritadan bahsedeceğim. Haritanın üzerinde dört ufak ikon var. Bunlar **bitki örtüsü, yer şekilleri** vs. gibi değişik haritaları görmek için. Benim tavsiyem en sağdaki ikonu kullanmanız. Bu ikonu seçerseniz, oyundaki şehirler siyahla gösterilir. **Beyaz noktalar** bizim adamlarımızı, **büyük adam** şekli ise o an emir verdiğimiz komutanı gösterir. Bu haritada, klikliediğimiz yere gideriz. Onun için önce insan haritasına geçelim, sonra gözümüze ufak bir kasaba kestirelim. **Tabanca ikonuna** ve sonra o şehre basarsak (ister şehirdeki evlere ister harita üzerine farketmez) komutanımızın onayladığını duyarız ve ordumuz o şehre doğru hareket eder. Burada yine **kılıç ikonları** devreye giriyor. Eğer 1 ile saldırırsak kesinlikle öldürmezler, pes ettirinceye kadar dövüşürler. Pes eden şehir halkı eve kaçar ve artık bizim emrimize girer. Fakat bunu yapabilmek için adamlarımızın bire iki savaşması gerekir, yani ordumuz şehir halkının iki katı olmalıdır. Daha az olursa kayıp verebilir, hatta yenilebiliriz. Eğer 2 ile saldırırsak fazla adam öldürmezler. 3 ise katliam demektir. Bunun dezavantajı ise karşı tarafı azalttığımız halde kendi tarafımıza hiç adam ekleyememiz olur. Tercih sizin. Ama tavsiyem önce küçük kasabalara 1 ile saldırıp adam toplamak, güçlü bir orduya sahip olunca büyük yerlere saldırmaktır. Bir kasabayı ele geçirince pekçok şey yapabiliriz. Eğer hiçbirşey yapmazsak, kasaba halkı olağan hayatına döner ve yiyecek üretir. Onlara yiyecek depolatabilir, buluş yaptırabilir veya orduya alabiliriz. Birincisini bugüne kadar pek kullanmadım. Bir-iki geyik bulmak çok daha çabuk ve etkili. İkincisi ise çok önemli. O bölgede yetişen ağaçlara ve çıkan madene göre değişik silahlar yapılabilir. Bunlar tüfekten, tanka hatta uçağa kadar değişir ve sadece orduyu üstünleştirmekle kalmaz, bazen hayati önem taşır. Mesela bazı adalarda denizi geçip karşı kısımlara saldırmanın tek yolu doğru .kasabayı ele geçirip bir uçak yapmaktır. Üçüncüsü ise ilk başta yapmamız gereken tek şey, çünkü ordumuz çok az. Yine 1 seçiliyken bu ikona basarsak (bu söylediğim işler önce ikona sonra kasabaya basarak yapılır) adamların az bir kısmını, 2 ile daha fazlasını 3 ile hepsini ordumuza katarız. Fakat

bazen adamların tamamını orduya almak yiyecek stokumuza pek faydalı olmayabilir. Bazen de çok fazla yiyeceğe veya silaha sahip olabiliriz. Bunun neresi kötü diyebilirsiniz ama adamlarınız çok fazla şey taşımak zorunda kalırsa hız çok düşer. Bunu yiyecekleri veya silahları bırakarak giderebiliriz. Tabii ne kadar bırakacağımızı yine kılıçlarla belirliyoruz. Tam tersi de olabilir. Yani orduda çok adam olabilir ve orduyu küçültmek gerekebilir. O zaman adamların bir kısmını, veya tamamını adam dağıtma ikonuyla dağıtabiliriz. Eğer bunu yapmaz da yiyeceksiz kalırsak, adamlar çekip gider ve bir daha onları toplamak çok zor olur. Neyse, orta çapta bir orduya sahip olduktan sonra daha büyük yerlere sardırmaya başlayalım. Burada dikkat etmemiz gereken şey, adamlar bizim orduyu yenecek gibiyse onları yoketmek için saldırmak. İkna olmayanlara ölüm. Bu hayatta kalmanın tek kuralı. Bir de diğer ordular var. Tek akıllı biz değiliz ya. Onların da amacı aynı. Bunların bela olduklarını düşünebilirsiniz, ama bence doğru zamanda karşılaşılırsa çok büyük bir silah ve yiyecek kaynağı. Ben genelde 3 ile, yoketmek için saldırıyorum. Onların ruhları yukarılara yükselirken sakın çekip gitmeyin. Çünkü bir süre sonra ölü bedenleri yok olacak ve geriye sadece silahlar ve yiyecek kalacak. Ama bu herzaman böyle değil. Bazen çok güçlü iki ordunun arasında kalabiliriz. Böyle durumlarda orduların biriyle anlaşıp diğerine karşı savaşmak en akıllıca iş. Tabii öbür ordu yok olup ihanet vakti gelinceye kadar!. Anlaşma yaptığımız ordunun şehirlerindeki kaynaklardan (silah, yiyecek vs.) yararlanabiliyoruz. Büyük kasabalara saldırdığımızda, onların komutanını ele geçirebiliyoruz veya bazen oyuna bir yardımcı komutanla başlıyoruz. Bu komutan, arkada bizim yanımızda duruyor (bu arada, arkadaki ciddi tip biziz). O komutanın üstüne basarak ona da emirler verebiliriz (kafasının üstünde inipçıkan ok .olan, o an emir verilen komutandır). Ona da bir ordu toplayıp iki koldan akınlar yapabilir veya onu öne sürüp biz arkada yiyecek toplamak, buluş yapmak gibi işlerle uğraşabiliriz (canı tatlı olanlar için). İstersek **transfer** ikonuyla komutanlar arasında adam transferi yapabiliriz. Hazır komutanlara gelmişken onlarla ilgili diğer bilgileri de verelim. Her komutanın göğsünün üstündeki madalyaya basarak komutan ve ordusu hakkında bilgi edinebiriz. Burada **'troops',** ordudaki adam sayısını; **'rations',** kaç birim yemek olduğunu; **carrying'** ise komutanın hangi silahlara/taşıtlara sahip olduğunu gösterin **'speed',** ordunun hızını gösterir. Ayrıca ana ekranda her komutanın üstünde üç tane çizgi ve ufak bir ikon bulunur. Bu ikon, komutanın o an hangi işle meşgul olduğunu gösterir. Çizgilerin ise ilki yani mavi olanı yiyecek durumunu, ikincisi ordunun büyüklüğünü, üçüncüsü ise komutanın kendi sağlığını gösterir. Bu düştüğü zaman hiçbir şey yapmayın. Ordunuz kamp kuracaktır (tabii yakında düşman varsa, **gitme ikonunu** kullanarak başka yere gidin). Kampta bekledikçe komutanın iyileştiğini göreceksiniz. Çok zorda kalırsanız, eve gitme ikonuna basarak eve doğru arkanıza bakmadan kaçın. Oyunda, hakkında bilgi edinmek istediğiniz herşey için **soru işareti ikonunu** seçtikten sonra o şeyin üstüne basın. Ufak bir pencere içinde o nesne (ağaç, kasaba, ölü vs.) hakkında bilgi çıkacaktır.

Bütün herşeye rağmen eğer çoğunluğu ele geçirirseniz, **disk ikonuna** basın. Burada ilk önce oyunun hızını ayarlayabileceğimiz bir menü çıkıyor (bazen buluşlar çok uzun sürede yapılıyor ve böyle durumlarda oyunu hızlandırmak çok faydalı olabilir. Ruh sağlığı açısından). Buradan **'game'** seçeneğine basın, sonra çıkan menüde **'retire'ı** seçin. İşte emeğimizin karşılığı veya bazen de ölümün soğuk yüzü. Bu menüde ayrıca **'replay map'** ile aynı bölümü bir daha oynayabilir, **select new map'** ile yeni bir kısım seçebiliriz. **'Play random land'** seçeneği ile rastgele bir adada oynayabiliriz. Adaları bitirdikçe üstünde bir kılıç beliriyor ve o adaların sağ, sol, üst. ve altındaki adalara geçebiliyoruz. Oyundan yorulduğunuz zaman ilk menüdeki **'file'** seçeneğini seçin. Önce **'format'** seçeneği ile kendinize bir disk hazırlayın (bunu sadece ilk seferinde yapacaksınız) Daha sonra **'save game'** ile oyunu kaldığınız yerden bu diske kaydedin. Bir dahaki yükleyişinizde **continue conquest'** seçeneği ile oyuna kaldığınız yerden devam edebilirsiniz, (bir adayı bitirdiğinizde başka bir adaya geçmek için de aynı seçeneği seçin).

Şimdi de oyundaki tuşları görelim.

A: Menüleri açan disk ikonu
B: Rakip komutana casus yollama
C: Rakip komutanla anlaşma (müttefikinizi iyi seçin)
D: Rüşvet ve ticaret ikonu
E: Oyundaki nesneler hakkında bilgi edinmek için kullanılan ikon
F: 1. kılıç ikonu (en az)
G: 2. kılıç ikonu (orta)
H: 3. kılıç ikonu (en fazla)
I: Eve gitme (başlangıç kalesine)
J: Bir komutandan diğerine adam transferi
K: Yiyecekleri bırakma
L: Silahları bırakma
M: Yiyecek alma (şehirden veya başka ordudan kalan)
N: Yiyecek toplayıp depolama
O: Orduyu dağıtmak (ordudan çıkan adamlar kendi evlerine giderler)
P: Orduya adam almak (şehirlerde yapılır)
R: Silah alma (şehirlerde ve ölen adamların bıraktığı silah/araçlarda kullanılır)
S: Saldırma (Geyikleri yemek için onların üstünde kullanabilirsiniz.)
T: Birşey İcat etmek ve üretmek, (şehirlerde yapılır. Üretilen şeyleri üretim binasının önünde görebilirsiniz)
U: Komutanı dolayısıyla orduyu bir yere gönderme

Şimdi söyleceklerim eski Powermonger hastalarına. Oyunun data disketi oyunu pek fazla değiştirmemiş. Yalnızca adam adama kavgaların yerini uzaktan silah atış-

...Ve kahramanımız kendi kayıp Valeria'sı için matem tutmaya devam etti. Uzun bir süre uzak bozkırlarda macera peşinde koştu ve yeryüzünün mücevherlerle süslü tahtlarını ayağıyla ezdi geçti. En sonunda kendi krallığını bulup kendi tacını giyene dek mücadelesini sürdürdü...

GÖKMEN BAYIN

Bu hüzün ve biraz da hırs kokan cümlelerin hiçbiri benim değil. Bunlar 80'li yıllarda büyük bir sükse yapan CONAN isimli filmin sonunda söylenen cümleler. Film dünyasını devamlı takip edenler bu filmi ve diğer iki versiyonunu mutlaka seyretmişlerdir. Böyle bir rol için o anda tek ve geçerli bir isim mevcuttu: **Arnold Schwarzenegger.** Grace Jones gibi ünlü bir aktörü de kadrosuna dahil eden film, ilk versiyonuna göre çok daha fazla beğenildi. Çoğumuz bu ünlü kahramanı ilk olarak çizgi romanlarından tanımışızdır O elindeki müthiş **Kimerya kılıcıyla** düşmanlarına aman vermeyen **Barbar Conan.** Herkül ve Samson gibi Conan'ın da aşırı yapılı biri olması kaçınılmazdı. İşte Schwarzenegger'in bu role seçilmesindeki en büyük etmen buydu. Conan M'den sonra Stallone'nin karısı olarak adını duyuran ünlü manken Brigitte Nielsen ile 'RED SONJA" Conan III filmi çekildi ve böylece seri tamamlanmış oldu.

Farkındaysanız eski çağları konu alan olaylar genelde belli bir efsaneye bağlanır. Her Conan çizgi romanında belli bir efsanevi kahramana karşı mücadele verilir.

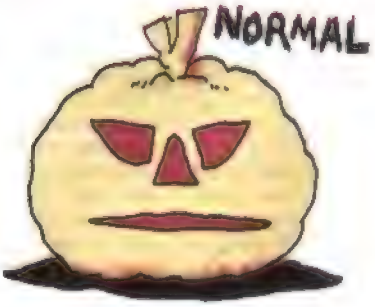
İşin ilginç yanı, Conan II filminin başında anlatılan efsane ile oyunun başında anlatılan olay birbiriyle büyük bir benzerlik gösteriyor. Efsane Conan'ın yakın bir arkadaşının ağzından gayet güzel bir şekilde anlatılıyor.

Okyanusun Atlantis'i yutması ve Argas'ın oğullarının yükselişi arasında kalan yıllarda dünya üzerinde birçok ihtişamlı krallığın boy gösterdiği, hayal bile edilemeyecek bir çağ yaşandı. İşte o dönemlerde siyah uzun saçlı, çatık kaşlı ve elindeki o müthiş kılıcıyla cesur savaşçı Conan. **Myborea'nın** tahtını devirmek için gelir. Kimerya'nın **Irskult** köyünde bir demirci olarak yaşayan Conan artık dünyanın keşfine başlamıştı. Filmin başında olduğu gibi oyunun giriş bölümünde de özetle bunlar anlatılıyor. Daha sonraki bölümde oyunun demosu yer almakta. Aslına bakarsanız bu demonun başarısından söz etmek pek doğru olmaz. Nice mükemmel demoları seyrettikten sonra bu bir parça vasat kaldı. Ama yine de olaylar özete iyi sığdırılmış. Oyunun konusunu anlayabilmek için bu demoya değinmeden edemeyeceğiz. Olayın başladığı yer olan Kimerya'da herşey yolundadır. İnsanlar günlük işlerini büyük bir neşe içinde yaparlar. Ancak uzak diyarlarda durum aynı değildir. **Amon** adındaki büyücü bir papaz, bir tarikat kurmuştur. Askerlerini dünyanın dört bir tarafına yollar ve heryeri yerle bir ederek şehirleri ele geçirir. İşte bu katliamlar sırasında Kimerya da nasibini alır. Yapılan bir baskın sonucunda Conan yaralanır. Ama karısı ve diğer tüm arkadaşları katledilir. Conan o an and içer ve geri kalan bütün yaşamını intikam için geçirmeye söz verir. Film ile ters düşen tek olay bu sonuç cümleleri.

Bütün bu olaylar anlatıldıktan sonra önünüze bir harita gelecektir. Bu harita üzerinde bulunan kalelerden soldaki, Amon'un karanlık güçlerini barındırdığı yer olan **Tarantia.** Sağdaki yer ise **Şadizar.** Ekranın sağındaki üç seçenekten en üsttekini işaretlediğinizde gitmek istediğiniz yeri seçebilirsiniz. Ufak kırmızı nokta hareket ettiğinde yolculuğa başlamaya hazır olmalısınız. Ortadaki seçenek ise Conan'ın o anki bazı değerlerini gösterecektir. Sağlık ve güç gibi olayların sayısal değerlendirmesini buradan öğrenebilirsiniz. Alttaki seçenekten, o an üzerinizde bulunan eşyaları öğrenebilirsiniz. Ekranın üzerindeki kırmızı ve mavi noktalar da işinize yarayacaktır. Bunlardan kırmızı olan oyunu Pause yaparken, mavisi kayıt yapmaya, yüklemeye, yeni oyun ve çıkış gibi işlemleri yapmaya yarıyor. Yola çıktığınızda adamınızı (yani Conan'ı) mouse yardımıyla yönlendireceksiniz. Sürekli sol butona basarak yön tayinini gerçekleştirmeniz mümkün. Dolaştığınız alanlardaki bazı evlere girip araştırmalar yapabilirsiniz. Yine halktan bazı kişilerle kontak kurarak istediğiniz bazı bilgileri alabilirsiniz. Gerçi Şadizar'a gelmeden önce bize sadece Tharus'un yardım edebileceği ve papazlara karşı uyanık olmamız gerektiği öğütlenmişti. Ama bu öğütün yanında kişilerden elde edeceğimiz bilgilerin de faydası büyük olacaktır. Böyle anlarda ekranın üstüne bir pencere açılacaktır. Converse yardımıyla bu konuşmaları yapabilirsiniz. Her ne kadar Conan barbar olsa da halka karşı savaş vermiyor. Bazen halkın içinde değişik kıyafetli kişiler göreceksiniz. İşte bunlarla savaş yapabilmeniz mümkün. **Examine** yardımıyla yine bazı yerlerde araştırmalar yapabilmeniz mümkün. Anlaşılan oyunu yapanlar Conan gibi bir savaşçının o kadar basit ölemeyeceğini düşünmüşler. Keza öldükten sonra böylesine basit birkaç kılıç darbesiyle bu efsanenin ölmeyeceği, sadece tanrıların kendisini zayıf kıldığı belirtilecektir.

Conan'ın grafikleri orta seviyede seyreden oyunlara has bir şekilde hazırlanmış. Karşılaşmalar sırasında kullanılan karakterlerin büyük oluşu bir hayli güzel. Animasyonlardaki hız, olası bir sıkılmayı önleyecek düzeyde. Dört disketlik bu oyunun en kötü yanı sık sık disket değişimi yapılması. Bu konuda sabrınızın bir parça zorlanacağını tahmin ediyorum. Eğer sizin de geçmiş çağlardaki efsanevi kişiliklere merakınız varsa, bu oyunu bir görün. Gelecek ay yine birlikte olmak dileğiyle.

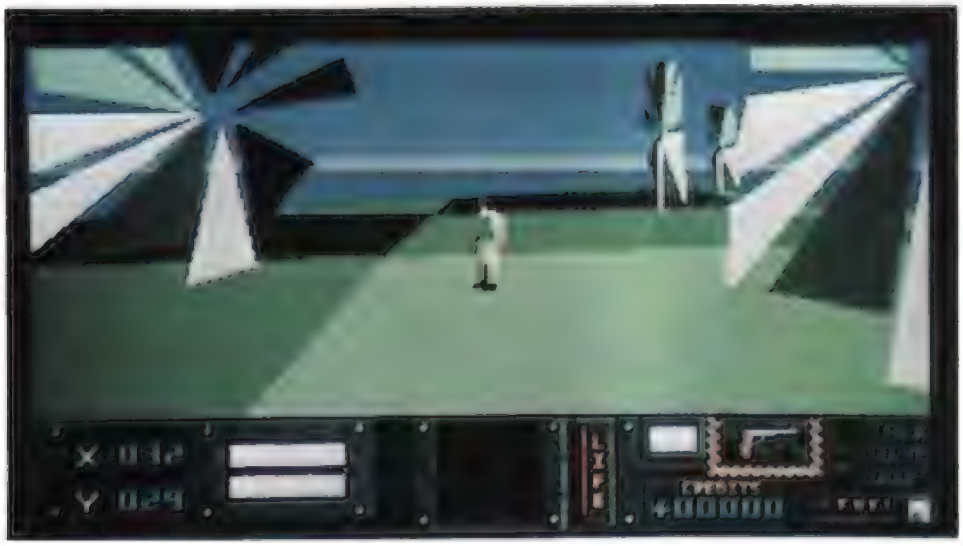
GRAFİK	%70
SES	%60
OYNANABİLİRLİK	% 70
GENEL	%70



HUNTER

MURAT ŞENYÜZ

Yok etmek ve öldürmek. İnsan beyninin işlediği en iyi konu. İlk çağlardan beri süregelen bir olay. Peki neden insanlar bu konuda böylesine ileri gidebiliyorlar, en iyiyi yaratıp en iyiyi düşünebiliyorlar. Sanırım tek sebep kudret ve daha fazla güç. En iyiye sahip olma ve onu yönetme, en büyük olabilme isteöi. Bir düşünün, geçmişte Einstein'ın en büyük buluşu bile yok etme uğruna kullanılmıştı ve bu konuda tarihin en büyük başarısını yakaladı. Dünyanın akışını değiştirdi. Peki bu kadar önemli bir olay neden yok etme ile ilgiliydi. Çünkü insan beyninin organlarla en iyi iletişimi sağladığı konu bu, ölüm. Hepimizin bildiği orman kanunu, hayatta kalabilmek için öldürmelisin sözü günümüz dünyasında bile hala geçerli. Peki bu konu, insanların en büyük zevki ve özelliği olur da ticaretle uğraşan insanlar bu fırsatı kaçırırlar mı? Film yapımcıları kaçırmaz. Bunların son zamanlardaki en iyi örnekleri Terminator 2 ile yeniden büyük bir sükse yapan Arny'nin çevirdiği Commando ve Arny kadar olmasa da iri kaslarıyla hepimizin tanıdığı Sly'ın çevirdiği ve hatta serisini de yaptığı Rambo'dur. Sadece bu kadar değil tabii ki. Bunlar sadece en iyilerinden 2 örnek. Bu konuyu en iyi değerlendirenler içinde film şirketlerinden hemen sonra da software firmaları gelir. Bugüne kadar yapılan savaş oyunları bunların en güzel örneğidir. Tabii bu tür oyunların sağladığı kazanç ve satış oranları da bahsettiğim fırsatçılıklarının en güzel kanıtı. Bir süre öncesine kadar bu oyunların en iyisi olarak Operation Thunderbolt ve Mercs gibi oyunları bilirdik. Ama artık gerçekçiliği hareketliliğe, stratejiyi arcade'e tercih edenler için tüm bu oyunların pabucu dama atıldı. Sebep ise tek kelime; **HUNTER...**



Gerçekçilik, arcade ve stratejinin çok iyi bir karışımı olan bu oyun tam anlamıyla askeri bir simulasyon harikası. Eğer tek başınıza bir orduyu yok etmeyi ve aynı zamanda ülkeniz için yararlı olmayı düşünüyorsanız Hunter tarn size göre, öyleyse Hunter'a hoşgeldiniz. Oyunu anlatmaya başlamadan hemen belirteyim, Hunter'da gerçeğe yakınlığı üst düzeyde tutmak için 3 boyutlu filled vektör kullanılmış. Kimine göre kare kare köşeli birşeylerin yavaş hareketleri anlamına gelen bu deyim, kimine göre de bir bilgisayarın ulaştığı en iyi seviye. Ancak şu bir gerçekçi, bu tür oyunları sevmeyenler bile Hunterdaki vektörleri ve oyunun içindeki aktiviteleri görünce oldukça şaşıracaklar. Vektörler gerek hız açısından gerekse dizayn açısından oldukça.başarılı tasarlanmış. Zaten bu oyun vektör kullanılmadan İmkansız bu kadar kaliteli yapılamazdı. Eğer yapılsaydı da sanırım epey yüklü bir disket sayısı olurdu.

Düşük rütbeli bir asker olarak başladığınız oyunda başardığınız görevlere ve bu görevlerdeki başarınıza göre rütbe atlıyorunuz. Aslında düşük rütbeli bir asker falan dediğime bakmayın. Siz ordunun yetiştirdiği en iyi askersiniz. Motorlu motorsuz, uçan veya yüzen her türlü taşıtı ve her türlü silahı kullanabilen, tek başına yaşamayı her türlü koşulda başarabilen, verilen emirlere koşulsuz uyan, ölüm ve yok oluşu bir hayat felsefesi olarak benimsemiş özel birliğe bağlı uzman bir askersiniz (Kısacası Rambo'nun bilgisayardaki bir kopyasısınız). Oyundaki amacınızda aslında oldukça basit. Bu saydıklarıma uymanız yeterli. Yani, size karargahtan verilen görevleri yerine getireceksiniz. İşte tüm yapacağınız bundan ibaret. Nasıl mı yapacaksınız? Ehh işte o biraz zor. Sabredip yazımı okumaya devam ederseniz bunun da kolay yönlerini anlatacağım.

Hunter, sizi epey havaya sokan bir müzikle açılıyor ve karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüde şunlar mevcut.

VIEW SOLDIER: Bu ekranda askeriniz hakkında bilgiler bulunuyor. **Status** ile durumunuzun ne olduğunu öğrenebilirsiniz. Hemen yanında size ölü, göreve hazır ya da yaralı gibi mesajlar verecektir. **Title,** sahip olduğunuz rütbeyi belirtiyor. Görevlerdeki başarınıza göre rütbeleriniz de artacaktır. Bunun yanı sıra bazı özel görevlerde önemli madalyalar da kazanabiliyorsunuz. Bunlar size ekstra puan kazandırıyor. **Credit** ise puan durumunuz. Yok ettiğiniz ya da öldürdüğünüz düşman hedeflerine göre bu haneniz yükseliyor. Oyunun en ilginç özelliklerinden biri de puan sistemi. Eğer kendi adamlarınızı ya da size yararlı olabilecek birtakım bina veya hedefleri yok ederseniz bunlar size eksi puan olarak yazılıyor; puan kaybediyorsunuz. Bu da demek oluyor ki, bu oyunda dostunuzu ve düşmanınızı iyi tanıyın ve ona göre davranın.

DISK OPERATION: Menu ekranındaki bir diğer ikon ise disk operation menüsü. Bu bölümde **'LOAD GAME'** ile daha önce kaydettiğiniz bir oyunu yükleyebilirsiniz. **'SAVE GAME'** seçeneği ile oyunu kaldığınız yerden kaydedebilirsiniz. **'INIT DİSK'** ile ise kendinize yeni bir data disketi yaratmak için bir disket formatlayabilirsiniz. Hunter'ın data disketlerini bu özel formatlama işleminden geçirmeniz gerekli. Herhangi bir boş diskete save game yapamazsınız. **'END'** seçeneği ile de tekrar ana menüye geri dönebilirsiniz.

DEMO: Bu ikonu kliklediğinizde oyun kendi kendine başlayacak ve adamınız kendi kendine oynayacaktır. Bu, oyunun birtakım özelliklerini öğrenmek için oldukça faydalı. Bu bölümde adamınız hemen hemen tüm araçları ve silahları kullanıyor. Bu sayede yapabileceklerinizin bir sınırını belirliyor ve bu sınıra göre oynuyorsunuz.

START NEW GAME: Yeni bir oyuna başlamak için kliklediğiniz seçenek. Bu ikonu seçtiğinizde artık savaşın içindesiniz ve herşeye hazır olmalısınız. Yalnız bu ikon karşınıza bir menü daha çıkaracaktır. Burada görevlerinizin türünü belirliyorsunuz. **'HUNTER'ı** seçerseniz, sizden üst rütbeli bir generali bulmanız istenecektir. Verilen süreler bu bölümde oldukça uzun olmasına karşın görevler oldukça zor.

'MISSIONS' bölümünde ise size kısa süreli ve genellikle tek işlem yapılan görevler veriliyor. Bu görevlerin kısa süreli olmaları size kendinizi yenileme imkanı tanıyor. Yani yeni silahlar alabiliyorsunuz. **'ACTION'** ise oyunun en zor kısmı. Tek bir -seferde birçok görevi bitirmeniz gerekiyor. Tam bir koordinasyon içinde bu görevi tamamlayabiliyorsunuz. **'CANCEL** ise sizi tekrar ana menü ekranına geri gönderiyor. Bu seçeneğe savaştan kaçmanın başka bir yolu da denebilir. Eğer bu seçeneği seçmeyip oyuna başladıysanız karşınıza çıkan ekranda size adınız sorulacaktır. Eminim bundan sonra neler olduğunu merak ediyorsunuzdur. Bu merakınızı Missions bölümünü anlatmaya başlayarak gideriyorum.

İlk olarak karşınıza göreviniz, görev numaranız ve size verilen süreyi belirten bir brifing başka bir deyişle bir yazı çıkacaktır. Aynı yazıda hedeflerinizin koordinatlarının log book'da olduğu belirtilecektir. Oyunun süre ayarlaması biraz karışık ama oldukça kolay. Size verilen süre aslında karargaha dönmeniz gereken son saatten başka birşey değil. Yani saatinizde brifing'de verilen zamanı gördüğünüzde süreniz dolmuş olacaktır. Bu zamandan önce karargaha yani HQ'ya dönmeniz gerekmektedir. Görevimizi başarıyla yerine getirmek amacıyla mouse'a basarak karargahdan ayrılıyoruz. Bundan sonra tamamıyla yalnızsınız. Ama almış olduğunuz eşyalar ve Amiga Dünyası derginizin Hunter açıklaması sizin en büyük yardımcınız. Burada karşınıza çıkan ekran ikiye bölünmüş durumda. Alt kısım, mouse ile yönettiğimiz yardımcı elemanların bulunduğu kısım. Üst kısım ise joystick ile oynadığımız ve adamımızın bulunduğu görüntü kısmı. Alt kısımdaki elemanların işlevleri kısaca şunlardır.

1.X ve Y KOORDİNATLARI Adamınızın bulunduğu koordinat verir. Bu, hedefleri bulmanız için çok gerekli bir alet. Çünkü tüm hedefler size X ve Y koordinatlar verilerek aktarılıyor. Bu sebeple neyin nerede olduğunu ancak bu sistem yardımıyla buluyorsunuz.

2.SAAT: 2 parçadan oluşan bil zaman tanımlayıcısına sahipsiniz. Üst kısım saati alt kısım ise günü göstermektedir. Brifing'de size verilen saat ve gün buradakilerle aynı olduğunda süreniz bitmektedir.

3.RADAR: Fazla geniş bir menzili olmasa da yine de size oldukça fayda sağlayan bir sistem. Menzili fazla değil dedim ama sizin için yeterli. Çünkü bu menzil dışındaki hiçbir şey sizi etkileyemiyor. Radar ekranındaki noktalar, etrafınızdaki tüm araçları ve insanları size gösteriyor.

4.HAYAT ÇİZGİSİ: Radar ekranının hemen yanındaki kırmızı çizgi yaşamsal faaliyetlerinizi gösterir. En üst seviyedeyken hiçbir sorun yoktur ancak çizgi yavaş yavaş aşağıya gelmeye başladığında sorunlar da başlıyor demektir. Bu çizgiyi yüksek tutmak için 'medical kit' bulup, bunları kullanmalısınız. Özellikle yakın patlamalar size oldukça zarar veriyor. Bu çizgiyi mümkün olduğunca yüksek tutun. Hiç ummadığınız bir anda yüzmeniz gerektiğinde bunu başaramayabilirsiniz. Çünkü yüzme işlemi oldukça yüksek bir yaşam çizgisi gerektirir.

5.SİLAH PENCERESİ: Bu ufak pencerede o an kullanmakta olduğunuz silahı görebiliyorsunuz. Hemen sol tarafındaki sayı ise bu silahtan elinizde kaç adet bulunduğunu gösteriyor. Eğer tabanca kullanıyorsanız bu sayı mermi sayısını gösterir.

6.CREDITS: Puanınızın yazıldığı bölüm.

7.FUEL ÇİZGİSİ: Herhangi bir araca bindiğinizde o aracın ne kadar yakıtı olduğunu gösteren çizgidir. Böylece kullandığınız araçların yakıt sorunları olduğunu da öğrenmiş oldunuz.

8.TALK: Karşınızdaki bir insanla konuşabilmek için kullanıyorsunuz. Bu sayede

bazı bilgiler alabiliyor ve bu bilgiler ışığında hareket ediyorsunuz. Sadece karşınızdaki insanı dinlemek için kullanılabiliyor, siz ona herhangi birşey söyleyemiyorsunuz.

9.GIVE: Karşınızdaki bir insana, elinizde olan herhangi bir eşyayı vermek için kullandığınız seçenektir. Bazı bilgiler için rüşvet vermeniz gerekebilir. İşte bu durumlarda hemen bu seçeneği kullanmalısınız.

10.QUIT: Oyundan çıkmanın yanısıra birtakım menülere de ulaşmanızı sağlayan bir seçenek.Alt menüsü şu şekilde:

Resume Game: Oyunda kaldığınız yere dönüş.

Re-Brief: Yeniden brifingi görebilmek için kullanıyorsunuz. Eğer görevinizi ya da verilen süreyi unuttuysanız hemen bu seçenekle hatırlayabilirsiniz.

Disk Operation: İlk başta anlattığım disk menüsüne geçerek oyunu kaldığınız yerden save edebiliyorsunuz.

Quit Game: Oyundan çıkış için kullanın. İlk baştaki ana menüye gelirsiniz.

11. DİSKET RESMİ: Quit Game seçeneğine girmeden doğrudan disk menüye ulaşmak için bu ikonu klikleyebilirsiniz.

12. MESAJ EKRANI: Bu bölümde yaptığınız işlemlerle ilgili yazılar alırsınız. Örneğin, bir binayı yok ettiğinizde size hangi binayı yok ettiğinizi ve kaç puan aldığınızı veya kaybettiğinizi belirtir. Ya da bir araca bindiğinizde size onun hangi araç olduğunu yazar. Bazen bu ekranda uyarı yazıları da yer almaktadır. Örneğin aracınızın yakıtı azaldığında size yakıtın bitmek üzere olduğunu belirten bir mesaj verecektir.

13. INVENTORY EKRANI: Bu ekran her zaman görünür halde değildir. Alt kısımdaki mouse pointer'ı üst ekrana götürdüğünüzde ortaya çıkar ve üzerinizdeki eşyaları gösterir. Yine bu ekrandan, istediğiniz eşyayı klikleyerek kullanabilirsiniz. Örneğin silah değiştirmek istediğinizde bu ekrana geçip istediğiniz silahı klikleyerek o silahı kullanabilirsiniz veya elinizde bulunan medical kit'i kullanmak için bu ekrandan onun üzerine klikleyebilirsiniz. Yanınızda bulunabilecek eşyalar ve işlevleri şunlardır:

Clock: Zamanı gösteren saat. HQ'dan ayrılış ve varış zamanınızı bu saat yardımıyla ayarlıyorsunuz. Kesin olarak alır almaz çalıştırın. Bunun için klavyeden C tuşuna basmanız yeterli; inventory ekranından da klikleyerek çalıştırmanız mümkün.

Log Book: Bir bakıma yanınızdaki en önemli eşya. Tüm bilgilerin saklı olduğu bir defter. Görevinizle ilgili tüm detaylar ve koordinatlar Log Book'da kayıtlı. Bu koordinatları okumak için "L" tuşuna basmanız ya da inventory ekranından log book'u klikiemeniz yeterli. Karşınıza başka bir ekran çıkacaktır. Bu ekranda ortada üstte görevinizle ilgili yerlerin adları var. Herbirinin üzerine klikleyerek neresi olduğunu soldaki harita üzerinde görebilirsiniz. Klikliediğiniz yer harita üzerinde beyaz bir nokta olarak belirecektir. Yalnız dikkat etmeniz gereken birşey daha var. Harita üzerinde siz de beyaz bir nokta olarak temsil ediliyorsunuz. İki noktayı birbirinden ayırmalısınız.Aynı ekranda bir de sağ üst tarafta 3 tane seçenek göreceksiniz. Bu ikonlar sayesinde de kendi istediğiniz koordinatı log book'unuza kaydedebiliyorsunuz ya da kayıtları silebiliyorsunuz. **'ADD ITEM'** seçeneği ile yeni kayıt girebilirsiniz. Bu seçeneği klikliediğinizde haritanın altında size **NAME** diye bir soru sorulacaktır. Buraya işaretlemek istediğiniz yerin adını veriyorsunuz. Daha sonra o yerin X koordinatını sizden isteyecektir. Bundan sonra da Y koordinatını yazmalısınız. Böylece üstteki koordinat seçeneklerine sizin eklemiş olduğunuz bu bölgede yazılmış oldu. **'DROP ITEM'** seçeneğini ise koordinatlardan birini silmek istediğinizde kullanıyorsunuz. Yalnız herhangi bir hataya ihtimal vermemek için Ally Stores ve Allied HQ'nun koordinatlarını silemiyorsunuz. Bunun için pointer'ı, silmek istediğiniz koordinat isminin üzerine getirin ve Drop Item'a basın. Böylece artık log book'unuzda o yerin koordinatları kalmayacaktır. **'RESUME'** seçeneği ise yeniden oyuna dönmenizi sağlıyor. Eğer oyun esnasında haritayı açıp gitmek istediğiniz yeri görmek istiyorsanız log book'tan çıkmadan önce o yeri kliklemelisiniz ve ondan sonra Resume seçeneğine kliklemelisiniz. Bu sayede oyun esnasında da o yerin koordinatlarını haritanızın üzerinden görebilirsiniz. Bu size oldukça fayda sağlayacak.

MAP: Oyundaki en önemli demirbaşlarınızdan biri de harita. Oyun esnasında M tuşuna basarak haritanızı görebilirsiniz. Ayrıca inventory ekranından da kliklemeniz

mümkün. Bu arada şunu belirteyim, bahsettiğin her eşyayı kullanmak için ya da devre dışı bırakmak için inventory ekranından o objeyi kliklemeniz yeterli. Haritanın üzerinde gördüğünüz beyaz nokta adamınızın bulunduğu yerdir. Eğer bir beyaz nokta daha varsa o da log book'tan seçtiğiniz yerin bulunduğu bölgedir. Haritanın sınırları oyunun da sınırlarını oluşturuyor. Yani bu haritanın dışına asla çıkamıyorsunuz. Ayrıca her bölümün haritasının farklı olduğunu da üzülerek belirteyim.

PORTABLE RADAR: Inventory ekranı haricinde 'R' tuşu ile de aktif hale getirebilir ya da devre dışı bırakabilirsiniz. Alt ekranda ortada görünen görüntü radarınızın görüntüsüdür. Radar ekranınızdan canlı herşeyi görebildiğiniz gibi tüm silahları ve araçları da görebilirsiniz. Yalnız herhangi bir ayırım yok. Yani radar ekranında herşey aynı renk noktalarla belirtiliyor. Bu da size biraz zorluk çıkarıyor. Radarınızı kapatmanın yararlarına gelince; malum birçok silah radar sinyallerini yakalayabiliyor ve birçok tarayıcı radar sinyalleriniz sayesinde yerinizi bulabiliyor. Her iki ihtimalde de sizin üzerinize ya asker gelecektir ya da bir füze mermisi. Bu yüzden düşman hatlarında mümkün olduğunca radarınızı kapalı tutun. Benden söylemesi.

PARACHUTE: Helikopter kullanırken aracınızın bir füze tarafından vurulması durumunda yere çakılmamak için hemen paraşütünüzü kullanıyorsunuz. Ayrıca bunu helikopter giderken atlamak için de kullanabiliyorsunuz. Bu sayede helikopteri yere indirmek zorunda kalmıyorsunuz. Yalnızca 1 adet taşıyabiliyorsunuz.

MEDICAL KIT: İlk yardım çantası. Bu çantayı bulduğunuz yerde hemen alın. Çünkü bunun sayesinde yaşam enerjinizi yükseltiyorsunuz. Enerjiniz fazla uç noktaya ulaşmadan mutlaka bunu kullanın. En fazla 2 tane taşıyabiliyorsunuz.

FUEL CAN: Sağda solda bulduğunuz araçları çalıp onları kullanmak sizin için çocuk oyuncağı. Bir de şu motorlu araçların yakıt sorunu olmasa. İşte bu sorunu da fuel can sayesinde çözüyorsunuz. Dolayısıyla fuel can'i sadece, bir araçta iken kullanabilirsiniz. Aracınızın yakıt seviyesini arttırır. Ancak bu artış her araca göre değişmektedir. Bazı araçlarda 2 fuel can ile depoyu doldurabilirsiniz. Ancak bazıları daha fazlasında ihtiyaç duyarlar. Yalnız 2 taneden fazla fuel can taşıyamazsınız.

ARIEL OBSERVATION KIT: Yanınızda taşıdığınız uydu alıcısı. Bu alet sayesinde belli mesafeye kadar çevrenizdeki herşeyi görebilirsiniz. Sağ tarafta, haritadaki amblemlerin ne anlama geldiğiniz yazan bir tablo mevcut. Ayrıca herbirinin, sağdaki ismini klikledığinizde, harita üzerinde yalnızca o aracı ya da binayı görürsünüz. Böylece harita üzerinde tüm şekillerin karışmasını biraz olsun önlemiş olursunuz. Aletinizin algılayabildiği nesneler şunlar:

Building: Her türlü binalar, küçük kulübeler, evler ve dükkanları gösterir.

Vehicle: Motorlu ya da motorsuz tüm araçları gösterir.

Structure: Yakınızdaki herhangi bir gözetleme kulesi ya da deniz fenerini belirtir.

Ground Gun: Sabit, uzun menzilli şifalıların yerini belirtir. Bunlar uçaksavar ya da misil füzesi rampası olabilir.

Person: Yakınınızdaki insanları gösterir. Düşman ya da dost olduklarını ancak iyice yaklaştığınızda anlayabilirsiniz. Eğer ateş etmezse kesinlikle dosttur. Sanırım bunu anlamak çok zor değil.

Resume: Tekrar kaldığınız yerden oyuna dönmenizi sağlıyor.

Yine alıcı ekranındaki beyaz nokta sizin adamınızın yerini belirtmektedir. Bu alıcıdan en fazla 8 adet taşıyabilirsiniz.

FLARES: Aydınlatıcı fişek. Oyun tamamen gerçeğe bağlı kalınarak yaratıldığı için saat ilerledikçe hava da kararmaktadır. Hatta öyle kararıyor ki burnunuzun ucunu bile göremez hale geliyorsunuz. Bu durumda haritayı okuyabilmek ya da bir aracı kullanırken bir taraflara bindirmemek için havaya bir **'flare'** atıyorsunuz. Bu kısa bir süre için etrafın aydınlanmasını sağlıyor. Anladığım kadarıyla da sizin yerinizin belli olmasında pek bir rolü yok. 'F' tuşu ile flare gönderebilirsiniz.

AMMUNITION: Tabanca mermisi. Yanınızda en fazla 99 tane taşıyabiliyorsunuz. Sayısının çok olduğuna bakıp hemen aldanmayın ve sakın boş yere harcamayın. Çünkü çevrede çok az bulunan bir cephane. Ayrıca mermi olmasını da sakın küçümsemeyin. Eğer oldukça mermi harcamayı göze alırsanız bir binayı bile tabanca ile yok edebiliyorsunuz. Tamamen patlayıcısız kaldığınız durumlarda en iyi dostunuz. Ayrıca insanlara karşı da en iyi silah. En kolay temin edebileceğiniz yer, Ally Store. Silah değiştirmek için **'ENTER'** tuşunu kullanın. Enter'a her basışınızda sırasıyla elinizdeki tüm silahlar karşınıza çıkacaktır.

BAZOOKA: Yanınızda taşıdığınız portatif bir bazukanın mermileri. Adamınızın yüzü ne tarafa dönükse, bazuka merminiz o yöne doğru gidecektir. Oldukça etkili bir patlayıcı. Yanınızda en fazla 6 tane bulundurabiliyorsunuz.

GRENADES: Birçoğunuzun arcade oyunlarından tanıdığı el bombası. Çok etkili bir patlayıcı olmamasına rağmen zor zamanlarda epey işe yarıyor. Yanınızda 8 adet taşıyabiliyorsunuz. Ancak bazen 8 tanesi bile bir binayı yok edemiyor.

LAND MINES: Etrafı mayın tarlasına çevirip düşmanlarınızı yok etmek istiyorsanız, land mines tam size göre bir patlayıcı.

Yere bıraktığınız bir mayına dokunan ilk kişi anında havaya uçacaktır. Ancak sadece tuzak kurmak için kullanabiliyorsunuz. Bu yüzden fazla önemli bir silah değil. 6 taneden fazla yanınızda bulunduramıyorsunuz.

TIME EXPLOSIVE: İşte benim mega hit patlayıcım. Bütün silahları bırakın sadece saatli bomba alın deseler kesin kabul ederim. Ama hemen umutlanmayın, oyunda kimse size bu teklifi yapmıyor. Hedefe mümkün olduğunca yaklaşıp fire'a basıyor ve hemen kaçmaya başlıyorsunuz. Bir süre sonra hedef yok oluyor. En etkili ve kullanılışı en kolay patlayıcı, ama en fazla 4 tane alabiliyorsunuz.

SAM ROKETİ: Aslında bu oyunda ayaklı bir cephaneliği yönetiyorsunuz. Tüm bu silahlar yetmezmiş gibi, yanınızda bir de Sam füzesi taşıyabiliyorsunuz. Tabii en fazla 3 tane olmak şartıyla. Bu füze özellikle, tepenizdeki helikopterlerden kurtulmak için ideal. Güdümlü olduğu için sadece hedefe doğru yöneltip fire'a basmanız yeterli oluyor. Biraz sonra tepenizdeki beladan kurtuluyorsunuz. Tabii Sam füzesini bina yok etmede de kullanabiliyorsunuz.

MONEY: Yanınızda silah ya da alet edavattan başka özellikle kirli işler için kullandığınız bir takım objeler de mevcut; para gibi. Özellikle oyunun Hunter bölümünü oynarken size oldukça fayda sağlayacak rüşvet olayını her zaman olduğu gibi parayla çözüyorsunuz.

ENEMY UNIFORM: Bir düşünün, Irak'la savaş halinde olsak ve İstanbul sokaklarında ayaklı cephanelik gibi bir Irak askeri dolaşıyor olsa ne yapardınız? İşte oyunda bu duruma düşmemek için yanınızda düşmanınızın üniformasını taşıyorsunuz. Düşman hatlarında bu üniforma ile dolaşmak oldukça rahat olacaktır. Ancak kendi topraklarınıza girdiğinizde bu üniformayı değiştirmeyi sakın unutmayın.

FOOD: Her insanın beslenmeye ihtiyacı vardır. Oyun bile olsa, Hunter'da yönettiğiniz adamın da aynı ihtiyacı var. Bu yüzden yanınızda bu ihtiyacınızı karşılamak için besin taşıyabiliyorsunuz. Hunter'ın ilginç özelliklerinden biri de, etrafta kuş, ördek, tavşan ve geyik gibi eti lezzetli hayvanların dolaşması. Ancak bu hayvanlar boşu boşuna dolaşmıyorlar. Size besin olmak için dolaşıyorlar. Ancak bu iş için, önce onları yakalamanız gerekiyor. İşte bu oldukça zor. Yakalamak deyince sakın onları öldürmek aklınıza gelmesin. Eğer öldürerek yakalarsanız -ki o zaman yakalayamıyorsunuz- puan kaybediyorsunuz. Ancak yaralama durumunda yakalamanız kolaylaşıyor. Fakat bunu yaparken de çok dikkatli olmalısınız. En ufak bir hata besininizin yok olmasına yol açabilir. Her gün geçtiğinde mutlaka birşeyler atıştırmalısınız. Yoksa enerjiniz size oldukça zor anlar yaşatacak ve sonunda bu durumdan bıkıp sizi yaşatmamaya karar verecektir.

MASTER KEY: Her zaman ve her oyunda olduğu gibi Hunter'da da düşman hatlarında kilitli kapılar var. Bu kapıları ancak master key yardımıyla açabiliyoruz. Bunun için herhangi bir işlem yapmıyorsunuz. Yanınızda master key olması kilitli bir kapıdan geçebilmeniz için yeterli. Ancak dikkat etmeniz gereken nokta, üzerinizde mutlaka 'enemy uniform' olmalı.

SECURITY PASS: Bazı binalara giriş için master key'e ihtiyacınız olmuyor. Ama o zamanda security pass'e ihtiyacınız olacaktır. Aynen master key gibi sadece yanı-

nızda bulunması yeterli. Fakat enemy uniform'a yine dikkat.

Yanınızda bulundurduğunuz eşyalar bunlar. Artık bunların kullanıldıkları yeri ve nasıl kullanıldıklarını biliyorsunuz. Ama en büyük sorununuz asıl şimdi başlıyor, nerede olduklarını bilmiyorsunuz. Sakın paniğe kapılmayın. Oyunun en zor kısmı olduğu için, sadece Hunter bölümünde geçerli olmak üzere sizlere hangi eşyayı nerede ve ne kadar bulacağınızı anlatacağım (Tabii hepsini değil). Tek yapmanız gereken verdiğim koordinatlara giderek eşyayı almak. Aşağıda, ilk sayı X koordinatını, ikinci sayı ise Y koordinatını vermektedir.

239-079 :Money ve 2 adet flares
242-077 :Clock, log book, map, 1 fuel can, 1 ariel kit ve 1 tane de medical kit
169-108 :1 adet fuel can
025-245 :1 enemy uniform
012-240:2 adet flares
008-124 :1 fuel can, 2 ariel kit, money ve 1 flare
207-123 :Money
251-101 :Money, 1 ariel kit, 1 fuel can, clock ve 99 ammunition.
103-222 :Money
104-087 :3 adet grenades ve 4 tane de bazooka
022-229 :1 time explosive
120-085 :4 time explosive, 3 land mines
137-060 :2 ariel kit, parachute, portable radar ve map
038-059 :4 adet medical kit
161-077 :6 tane medical kit
190-065 :1 enemy uniform, parachute ve money
036-246 :4 adet rabbits yani tavşan (yemek için)
134-068 :2 grenades ve 1 time explosive, 1 fuel can ve 1 bazooka
084-245 :4 adet fuel can ve 2 ariel kit
129-060 :2 medical kit, 1 fuel can, 1 flare, money, enemy uniform ve clock
031-244:1 adet ariel kit
048-246 :2 adet medical kit
103-222 .Money
224-120 :3 adet grenades ve 3 adet bazooka

Bunların haricinde, her bölümde bulunan **'Ally Store'** adlı binadan tüm silahları ve bir de paraşütü temin edebilirsiniz. Ally Store'a girdiğinizde karşınıza silahların olduğu bir ekran çıkacaktır. Alttaki **'AUTO'** seçeneği yardımıyla alabildiğiniz kadar silahı alabilirsiniz. **'CLEAR'** ile elinizdeki tüm silah ve patlayıcıları store'a bırakırsınız. **'EXIT** ile de buradan ayrılırsınız. Eğer Auto seçeneğini kullanmadan silah almak istiyorsanız o zaman altta bulunan silah ve patlayıcı resimlerine klikleyerek tek tek kendiniz alabilirsiniz. Eğer silah bırakmak isterseniz de yukarıdaki silah resimlerine kliklemelisiniz. Ancak ben size Auto seçeneğini kullanmanızı öneririm. Gerçi ally store'a girdiğinizde saatinizin çalışması duruyor ama yine de vakit kaybetmeden görevinizi tamamlamaya bakın. Ally store'daki silahlara fazla güvenmeyin ve mümkün olduğunca çevredeki binalardan silah toplamaya bakın. Çünkü ally store'un da bir kapasitesi var ve buradaki silahlar da tükenebiliyor. Ayrıca burada görüpte alamadığınız bazı silahlar daha doğrusu roketler mevcut. Bunları yalnızca araçlar kullanabildiği için yanınıza alamıyorsunuz. Ancak bulduğunuz araçların üzerlerinde genelde bu füzeler var. 3 adet olan bu silahlar şunlar.

ASM: Özellikle hızlı helikopterlerde bulunan bir çeşit roket. Hava ve yer hedefleri için kullanılıyor.

80 **MM:** 80 milimetrelik roket. Bu roket, rocket boat ya da tanklarda mevcut. Oldukça kullanışlı olan bu roketin tahrip gücü de epey yüksek.

100 LBS: Yine helikopterlere has bir silah. Doğrudan yere bırakılan bu bomba tek seferde bir binayı yok edebiliyor. Yalnız ağırlığından dolayı olsa gerek bindiğiniz helikopterde fazla sayıda bulunmuyor.

Birazda oyunun bölümlerine değinelim. İlk olarak **MISSIONS** bölümünden başlıyoruz. Bu bölümde, her görevi bitirdiğinizde size yeni bir görev verilecektir. Ama onuncu görevi de bitirirseniz yeni bir görev almayacak en üst düzeyde madalyaya sahip olacaksınız. Görevlerinizin neler olduğu size brifingde verilecektir. Ancak her yeni brifing'e katılabilmek için bir önceki görevi başarıyla tamamlamanız gerekiyor. Bu arada bir görevi tamamlamaya çalışırken bir binanın yanından geçiyorsunuz. Tabii zamanınız kısıtlı olduğundan bu binanın ne olduğuna bakmıyorsunuz bile. Oysa yanından geçtiğiniz bu bina belki 2 görev sonra sizin hedefiniz olacak ve siz yine o binaya ulaşmak için zaman kaybedeceksiniz. Fakat tüm görevleri önceden bilirseniz yolunuzun üzerindeki hedefleri de yok etme şansına sahip olursunuz. Böylece oyunu bitirmeniz de oldukça kolaylaşacaktır. Ben şimdi sizlere bu hedefleri ve bazılarının koordinatlarını veriyorum. Yine koordinatlardaki birinci sayı X, ikinci sayı ise Y değerini belirtiyor. Ayrıca zaman kısmındaki ilk sayı saati, sonraki sayı günü belirtiyor.

MISSION 1: 030-140'daki fuel dump'ı yok etmelisiniz. Dönüş zamanınız 13-1.

MISSION 2: 144-126'daki radar unit'i ve 186-128'deki corns hut'ı yok edeceksiniz. Dönüş zamanı 18-1.

MISSION 3: 219-123, 240-136 ve 244-130'daki 3 wind tribune'ü 23-1'e kadar yok etmeniz gerekiyor.

MISSION 4: 4 tane shark sign'ı yok edin. Dönüş zamanınız4-2.

MISSION 5: 205-203'deki power plant'ı yok etmelisiniz. Dönüş süreniz 10-2. Bu görev hakkında küçük bir ipucu daha vereceğim. Power plant'ın bulunduğu yere kesinlikle 100 LBS silah taşıyan bir helikopterle gidin ve tam üzerinden geçmeye çalışın, tam üzerinden geçerken bombayı bırakın ve power plant'ı yok edin. Aksi halde bu binayı yok etmek bir yana, yanına bile yaklaşamıyorsunuz. Çok sıkı korunan bir •bölgede inşa edilmiş.

MISSION 6: 005-243 ve 169-196'daki iki prison'u yani hapishaneyi yok etmeniz gerekiyor. Burada da size tavsiyem oldukça yüklü bir patlayıcı stoğu ile bu göreve başlayın. Çünkü bu binalar oldukça sağlam ve nerdeyse tüm silahlarınızı harcıyorsunuz. Buna tabanca da dahil.

MISSION 8: 173-178'deki garage'ı, 194-200'deki control tower'i ve 200-185'deki hangar'ı yok edin. Bu görev ve tüm görevler için geçerli olan bir kural da şu; göreve başlamadan önce log book'dan tüm yerlerin koordinatlarına bakın ve buna göre kendinize bir yol belirleyin. Böylece zaman kazanmış olursunuz. Bu görevin de dönüş zamanı 1-3.

MISSION 9: 157-145'deki enemy store'u 8-3'e kadar yok edin. Store ağzına kadar cephane ile dolu olduğu için tek bir bomba bu binayı havaya uçurmanıza yetiyor.

MISSION 10: Ve işte son görev. Düşmanınızın en önemli binası olan 'Enemy HQ'yu yok edeceksiniz. 14-3 son dönüş zamanınızdır.

Size tavsiyem her göreve başladığınızda, zamanınızı ve size uzaklığını göze alarak kendinize başka görevlerden de hedefler seçmenizdir. Bu hedeflerin koordinatlarını log book'a girerek yerlerini tam olarak görebilirsiniz. Ayrıca bu oyunda size en büyük yardımcı olacak araç Hovercraft'tır. Hovercraft'ı 118-051'de bulabilirsiniz. Ama dikkat, bu aracı kaybetmemeye bakın.

İkinci olarak bahsedeceğim bölüm ise HUNTER bölümü. Vereceğim ipuçları ile size en kolay gelecek bölüm bu olacaktır. Çünkü tam çözümünü veriyorum. Bu bölümde sizden bir generali bulmanız isteniyor. Ama bu kolay bir iş değil. Samanlıkta iğne aramak gibi birşey. Fakat size verilen bir koordinat tüm olayın çorap söküğü gibi

çözülmesini sağlıyor. İlk olarak, vakit kaybetmeden log book'da gördüğünüz **1st** man koordinatına gidin ve onunla konuşun (Alttaki TALK ikonu ile). Size 'old manin bulunduğu yeri söyleyecektir. Old **man** 181-197 koordinatlarındadır. Bunu hemen log book'a kaydedin ve bir deniz **fenerinde** bulunan old man'e gidin. Yalnız yanınızda en az 4 adet money bulunmalı, ilk **başta** old man size zavallı biri olduğunu **söyiecektir.** Ancak siz, ona 4 adet money'i verince master key'in yerini söyleyerek size teşekkür edecektir. Master key 164-**169da**dır. Daha sonra 099-061 deki **second**

man'e gitmeniz gerekli. Tabii bu arada artık düşman topraklarındasınız ve enemy uniform'u giymelisiniz. Daha önce verdiğim koordinatlar sayesinde bu eşyaları nerede bulacağınızı biliyorsunuz. Second man size professor'ı ziyaret etmenizi söylecektir. Professor'ın koordinatı olan 049-115'e gittiğinizde size nuclear device'ın yerini söyleyecektir. 028-227'deki nuclear device'dan floppy disk'in yerini öğreniyoruz. Disk'in koordinatları, 100-225. Daha sonra 195-119'daki third man'e gidiyoruz. Bu arada artık security pass'e ihtiyacımız var. Master key yardımıyla090-153'deki binaya girip security pass'ı alıyoruz. İşte şimdi 244-199 koordinatına gidebiliriz. Tabii üzerimizde kesinlikle enemy uniform olması şartıyla. Buraya da geldikten sonra 135-239'daki bir esiri kurtarmalısınız. Bu esir size bir demir testeresi verecektir. Daha doğrusu yerini söyleyecektir. Bunu almak için 151-121'e gitmelisiniz. Bu arada 085-174'den food almalısınız. Tabii etraftaki tavşan veya ördekleri yakaladıysanız sorun yok. Onları da yiyebilirsiniz. Ve en sonunda 010-036'daki askeri alarak 135-239'daki generalin koordinatına gidiyorsunuz. Bu arada sanırım size verilen süreyi oldukça iyi değerlendirdiniz.

Oyundaki en büyük sorun, araçlar ve en lazım olduklarında nerede oldukları. Helikopter haricinde tüm araçların kullanımı aynı ve kolay. Araçlar joystick yardımıyla kumanda ediliyor. İleri ittiğinizde hızlanıyor ve geri çektiğinizde de yavaşlıyorlar. Oyunun başında bu tip joystick hareketi sizi zorlasa da zamanla alışıyorsunuz. Sağ ve sol ise tabii ki dönüşler için. Fakat adamınızın yönetimi bu şekilde değil. Joystick'i ne tarafa iterseniz o yöne gidebiliyorsunuz. Her araçta çift hız var. Joystick'i 2 kere ileri iterseniz en hızlı pozisyonda gidersiniz. Bu durumda geriye çektiğinizde daha yavaş ve özellikle, sessiz gittiğinizi göreceksiniz. İşte 2 hız kademesi olmasının sebebi bu. Yavaş giderken füzeler sizi farketmiyor. Özellikle gece. hava kararlığında rocket boat ile bir füze rampasının yanından bile geçseniz sizi rahatsız eden olmaz. Ama siz yine de şansınızı fazla zorlamayın. Bir araca binmek için o araca değmeniz yeterli, inmek isterseniz de **'SPACE'** tuşuna basın. Yalnız bir aracı sürekli kullanıyorsanız aracı tamamen durdurmadan sakın araçtan inmeyin. Joystick'i 2 kere geriye çekerek aracınızı stop edin. Ondan sonra space tuşu ile araçtan ayrılın. Yoksa aracınız alır başını gider. Eğer filmlerdeki sahnelere özeniyorsanız, giden araçtan da atlayabilirsiniz. Bunun için aracınız gitmekteyken space tuşuna basmanız yeterli. Fakat siz atladıktan sonra araç bir yere çarpıp aynı filmlerdeki gibi patlamıyor. Çarptığı yerde benzini bitene dek çalışıyor. Eğer araca benzin koymak istiyorsanız hemen inventory ekranından fuel can ikonunu klikleyin.

Şimdi bu araçların neler olduklarına ve özelliklerine bakalım.

AMBULANCE: Bu sanırım pek yabancı olmadığınız bir araç. Ancak siz bu ambulance'ı kendi çıkarlarınız için kullanıyorsunuz. Bu arada bazı füze rampalarının ambulance'ı vurmadığımda belirteyim.

ARMOURED CARS: Silahlı kara aracı. Oldukça hızlı bir araç ve manevra kabiliyeti çok yüksek.

BICYCLE: Evet, yanlış okumadınız, bir bisiklet. Hunter'ın en büyük özelliklerinden biri de bu. Yani oyunda her türlü aracı kullanabiliyor olmanız. Sadece bir araçla hareket yeteneğiniz kısıtlanmamış. Aynen gerçek yaşamda olduğu gibi bulduğunuz her araçla seyahat edebiliyorsunuz. Sessiz ve yakıt sorunu olmadığından düşman hatlarının iyice içine girmek için ideal bir taşıt. Tek kusuru çok yavaş olması.

CAR: Arabalar, hiçbir silahı olmayan fakat buna karşılık oldukça hızlı hareket eden araçlar. Bunun yanısıra aşırı gürültülüler.

GUNBOAT: Silahlı tekne. Teknenizin önünde bir makinalı taşıyorsunuz. Ancak bu makineli her zaman mermi ile dolu olmuyor. Denizdeki en hızlı ve manevra kabiliyeti yüksek araç..

HOVERCRAFT: İşte oyunun en mükemmel taşıtı. Hem karada hem de denizde gidebiliyor olması hovercraft'ı rakipsiz kılıyor. İstediğiniz yere direkt olarak bir çizgi doğrultusunda gidebiliyorsunuz. Hız ve manevra kabiliyeti de hiç fena değil. Fakat bu aracın da bir kusuru var. Aşırı büyük olması sebebiyle bazen yavaş da gitse füzelere yakalanabiliyor. Bu durumda tek çare hızla füzelerden kaçmak.

HELICOPTER: Oyunun en hızlı aracı. Havadan gittiği için de hedefe doğrudan varabiliyor. Hafif ve ağır olmak üzere 2 ayrı helikopter çeşidi var. Hafif olanı ile korkunç

yüksek bir hıza erişebilirsiniz ama ağır olanı da hiç kötü değil. Bunun da tek kusuru kullanımının çok zor oluşu. Helikoptere binince joystick'i ileri itip aynı anda fire basın ve istediğiniz yüksekliğe ulaşıncaya kadar elinizi bu konumdan ayırmayın. Şimdi artık yeterince yüksekte olduğunuza inanıyorsanız joystick'i ileri itip hızlanabilirsiniz. Yavaşlamak içinse geri çekmelisiniz. Geri çekip aynı anda fire'a basarsanız alçalırsınız. İleri iterek hızlandığınızda helikopterin burnu öne doğru eğilecektir. Bu da alçalmasına sebep olmaktadır. Bu yüzden çok hızlı giderken arasıra yüksekliği kontrol etmenizi öneririm. Bunun için ufku kendinize ölçü olarak alabilirsiniz, iniş ise helikopter kullanımının en zor kısmı. Çok yavaş bir biçimde alçalmalı ve ne ileri ne de geri gidiyor olmalısınız. Bunun için helikopterin yere tam paralel olmasına dikkat edin ve çok yavaş olarak yere doğru alçalırı. Bu zamanla geliştirilecek bir olay. Helikopter kullanırken dikkat edeceğiniz nokta tüm roket rampalarının sizi farkediyor olması. Bunun için, mümkün olduğunca yüksekten uçarak bu mermilerden ve füzelerden zarar görmemenizi sağlayabilirsiniz.

JEEP: Fazla hızlı olmayan bir karacı daha. Sadece ulaşım için kullanılabilir.

ROCKET BOAT: Sadece denizde giden araçların içinde en iyisi. Ayrıca birçoğu 80 mm'lik mermi taşıyor. Hız ve manevra kabiliyeti oldukça iyi. Sanırım oyunda sizin de hit aracınız olacaktır.

ROWING BOAT: Hunter'ın araç kapasitesinin oldukça geniş ve ilginç olduğunu yazmıştık. Sanırım artık bana inanıyorsunuzdur. Bu seferki taşıtımız da bir kayık. Yine sessiz oluşunun faydalarından yararlanabiliyoruz. Karada bisiklet, denizde de kayık bizim sessiz araçlarımızdır.

SCANNER VAN: Araştırma arabası. Fazla bir özelliği olmayan sıradan bir taşıt.

SHIP: Deniz araçları içinde en kötüsü diyebilirim. Ancak bazen mecburiyetten dolayı kullanmak zorunda kalıyorsunuz. Hızı çok yavaş, manevra kabiliyeti ise rezalet. Tek iyi tarafı kesinlikle silah bulunması.

TANK: Kara taşıtlarının iyilerinden biri de tanktır. Tankın diğer taşıtlara göre önemli bir farkı var. Tank, olduğu yerde dönebilme kabiliyetine sahip. Bunun ne kadar önemli bir ayrıntı olduğunu oyunu oynarken anlayacaksınız. Ayrıca tahrip gücü yüksek silahlar da taşıyabilmesi tanka artı puanlar kazandırıyor.

TRUCK: işte yine anlamsız kara taşıtlarından biri, kamyon. Yavaş ve manevra kabiliyeti yok. Mecbur kalırsanız binin ama sakın tercih etmeyin.

WINDSURFER: Denizdeki sessiz taşıtlardan biri de rüzgar sörfü. Ancak rüzgara göre çok sakıncalı bir araç olabiliyor. Rüzgar sizi istediğiniz yönün tam aksi yöne doğru sürükleyebiliyor. Ama yüzmekten iyidir.

Oyunda önemli sorunlardan birinin araçların yeri olduğunu yazmıştık. Ama artık bu sizin için sorun olmayacak. Çünkü Hunter bölümündeki tüm araçların koordinatlarını veriyorum. Bazı araçların yakıt ve silah durumu da belirtilmiştir:

Armoured Car:
212-047'de çeyrek depo benzinle

Ambulance:
38-059'da çeyrek depo benzinle
25-062'de çeyrek depo benzinle
013-034'de çeyrek depo benzinle
163-079'da çeyrek depo benzinle

Bicycles:
119-245, 198-122, 145-044, 047-244, 063-243'de olmak üzere 5 adet.

Cars:
225-032'de yarım depo benzinle
137-047'de üçte bir depo benzinle
177-059'da çeyrek depodan az benzinle
005-144'de yarım depo benzinle
007-241'de çeyrek depodan az benzinle
177-197'de üçte bir depo benzinle
133-067'de yarım depo benzinle

Gunboats:
102-084'de çeyrek depodan az benzinle
095-084'de çeyrek depodan az benzinle
010-126'da üçte bir depo benzinle
003-138'de üçte bir depo benzinle
082-245'de üçte bir depo benzinle

Helicopter
181 -107'de üçte bir depo benzinle
045-033'de benzinsiz
058-046'da çeyrek depo benzin-8/ASM ile
058-041'de çeyrek depodan az benzin-6/ASM ile
056-038'de yarım depo benzin-2 100/LBS ile

005-133'de 1/3 depo benzin ve 28/ASM ile
032-189'da full depo benzin ve 31 /ASM ile
064-245'de 1/2 depo benzin -1 100/LBS ile
068-245'de 1/2 depo benzin - 5 100/LBS ile
072-245'de çeyrek depodan az benzin ve 19/ASMile
077-246'da çeyrek depodan az benzin ve 2/100 LBS
123-232'de çeyrek depo benzinle
090-051'de çeyrek depo benzinle
168-107'de çeyrek depo benzin ve 1/100 LBS ile

Hovercraft:
072-053'de yarım depo benzinle
166-051 'de üçte bir depo benzinle

Jeeps:
211 -029'da yarım depo benzinle
008-003'de yarım depo benzinle
075-053'de çeyrek depodan az benzinle
224-032'de çeyrek depo benzinle
207-123'de yarım depo benzinle
176-037'de üçte bir depo benzinle

Rocket Boats
237-074 çeyrek depo benzinle
210-029'da çeyrek depo benzin- 2/80mm
228-030'da çeyrek depo benzinle
245-101'de benzinsiz, 52/80mm
043-100'de çeyrek depodan az benzin ve 3/80mm
023-202'de 2/3 depo benzin ve 31/80mm
153-200'de 1/2 depo benzin ve 15/80mm
127-059'da 1/2 depo benzin ve 4/80mm

Rowing Boats
163-198 ve 043-103

Scanner Van
212-047'de çeyrek depo benzinle

Ships
068-230'da yarım depo benzin ve 17/80
065-067'de 2/3 depo benzin ve 16/80mm

Tanks
028-036'da full depo benzin ve 1/80mm
172-052'de çeyrek depo benzin-4/80mm
069-103'de 1/2 depo benzin ve 16/80mm
016-220'de full'e yakın benzin-10/80mm

Trucks
211 -029'da yarım depo benzinle
248-109'da full depo benzinle
137-047'de üçte iki depo benzinle

Windsurfers
151-158, 118-086, 006-050 ve 015-062

Tüm bu bilgilerden sonra artık Hunter bölümünü bitiremezseniz ayıp]...

Gelelim **Actions** bölümüne. Bu bölümde de yapmanız gerekenler oldukça zor. Zaman bol keseden verilmiş gibi görünse de aslında çok az bile sayılır. **6 fuel dump, 4 radar unit, 4 enemy fort ve 1 enemy HQ** yok etmeniz isteniyor. Sürenizin sonu ise 12-8. Oyunun saat 9'da başladığımda sakın unutmayın. Bu kural tüm bölümlerde aynı. Actions bölümü hakkında daha fazla bilgi vermiyorum. Yoksa size oynayacak birşey kalmayacak.

Oyunun bölümleri, ikonları, araçları ve eşyaları bunlardan oluşuyor. Gelelim oyunla ilgili genel detaylara. Hangi bölümde olursanız olun, ilk yapmanız gereken şey HQ'nun yakınındaki binaya ya da binalara gitmektir. Bu binalar sizin garnizonunuza bağlı binalar olduğundan, ilk etapta işinize yarayacak önemli aletleri temin edebiliyorsunuz (saat, radar, mermi, log book ve harita gibi). Mümkün olduğunca yürümekten kaçının. Çünkü oyunda zaman öyle ayarlanmış ki en ufak bir zaman kaybı görevi bitirmenizi engelliyor. Bulduğunuz araç bisiklet bile olsa mutlaka binin. Haritayı genelde açık tutun. Bunun için 'M' tuşuna basmanız yeterli. Bu sayede nereye gittiğinizi anında ekrandan görebiliyorsunuz. Böylece yanlış yol almanın yaratabileceği zaman kayıplarından kurtulmuş oluyorsunuz. Eğer motorlu bir araçla, özellikle rocket boat ile yol alıyorsanız, radar ekranında roket rampası gördüğünüz anda yavaş hız moduna geçin. Bu size biraz zaman

kaybettirecektir ama aracınızı kaybedip oyunun kalan kısmını yürüyerek ya da yüzerek geçirmekten iyidir. Ayrıca yüzerken enerjinizi sürekli kontrol edin ve mecbur kalmadıkça yüzmeyin. Yakın mesafeleri yüzerek geçebilirsiniz ama uzak mesafeler için bunu sakın denemeyin. Çok riskli olur. Hem denizdeki köpekbalıkları hem de yüzmenin sizi yorması sonucu kaybettiğiniz enerji size zorlu anlar yaşatabilir. Köpekbalıklarından kurtulmanın tek yolu, yüzerken elinizde silahı bulundurmanız ve radarınızda bir köpekbalığı gördüğünüz anda da onu vurmaya çalışmanızdır Denizdeki tehlikeler sadece bunlar değil. Hunter oldukça kapsamlı bir oyun olduğu için denizaltı da unutulmamış tabii ki. Özellikle açık denizlerde ve haritanın üst kısımlarındaki denizlerde bolca denizaltıya rastlayabilirsiniz, işin kötüsü denizaltılar sizi yok edene dek peşinizi bırakmıyorlar. Hele denizde bir araçla yol alıyorsanız misillerinden kurtulmanız imkansız gibi. Denizaltıları yok edememeniz de ayrı bir problem yaratıyor. Silahlı bir rocket boat denizdeki en iyi araç demiştik. Sanırım şimdi bana hak vereceksiniz. Rocket boat ile giderken radarınızda füze rampası gördüğünüzde rampanın tam dikey ya da yatay koordinatında ona doğru dönün ve durun. Tabii sizi göremeyeceği bir uzaklıkta. Bu iş için radarın yatay ve dikey çizgilerini yardımcı olarak kullanın. Artık o rampaya 80mm'lik patlayıcılarınızı gönderebilirsiniz. Eğer vurursanız alttaki mesaj ekranında bu olay belirtilecek ve ekstra puan alacaksınız. Bu işlemi kara araçları ile yapmak da mümkün fakat karada engebeler bulunduğu için,roketiniz hedefe Yaşamayabiliyor. Fakat denizde %100 etkili. Bu arada eğer adamınızı ya da kullandığınız aracı daha yakından görmek isterseniz klavyedeki ok tuşlarını kullanabilirsiniz. Yukarı ok görüntüyü uzaklaştıracak, aşağı ok ise yakınlaştıracaktır.

Oyunda pek düşman askeri ile karşılaşmıyorsunuz. Ama onların bölgesine girdiğinizde yine de birkaç tane bulabilirsin z Bence bunlarla fazla uğraşmayın. Çünkü öldürebilmek oldukça zor. Gerçi fire'a sürekli basarak silahınızı otomatik yapabiliyorsunuz ama yine de düşman askeri öldürmek zor. Fakat inat edip illa da onu öldüreceğim diyorsanız, işte size bir tiyo. Time explosive'i seçin, yere bırakın ve hemen uzaklasın. Diğer asker körü körüne sizi takip etmek isteyeceğinden bomba onu yok edecektir. Aynı işlemi land mine ile de yapabilirsiniz ama kaçırma riski var. Bu arada dolaşırken gördüğünüz tüm evlere ve binalara girin. Mutlaka işinize yarayacak birşeyler bulacaksınız, tabii ki alabildiğiniz kadarını hemen alın. Hiç işinize yaramasa bile Ally store'a bırakabilirsiniz. Bu da size prestij kazandıracaktır. Tüm görevleri bitirmek için verilen saati geçmeden HQ binasının kapısından içeri girmeniz gerekiyor. Yok etmeniz gereken yeri yok edip işinizin bittiğini sanmayın. Bir de Allied HQ'ya dönüp rapor verme probleminiz var.

Hunter hakkında bulabildiğim ipuçları ve detaylar bunlar. Sanırım birçoğunuz için karmaşık bir oyun gibi görünen Hunter artık oldukça zevkli bir strateji-arcade'e dönüşecek. Starteji-arcade diyorum; çünkü Hunter, her ikisinin mükemmel bir karışımına sahip. Tüm detayların ince ince düşünülmesi, vektörlerin çoğu oyuna göre hızlı oluşu ve özellikle kapsamlı oynama kapasitesi sayesinde Hunter 1991 yılının en iyi oyunlarından biri olduğu gibi bu başarısını 1992de de sürdüreceğe benziyor. Ayrıca Hunter türünün ilk örneği olduğu için de oldukça başarı sağladı. Gerçi biraz Midwinter'a benzemiyor değil ama, oldukça farklı yönleri var. Özellikle adamınızı ve aracınızı dışarıdan görebilmeniz her açıyı kontrol edebilmenizi sağlıyor.

Sıcak evinizde bilgisayar başında uzunca zaman geçirmek istiyorsanız ve zevkli, konulu bir oyun arıyorsanız, Hunter tarn size göre. Hoşçakalın!...

GRAFİK	%60
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	%95
GENEL	%90

GÖKMEN BAYIN

Ülkemizde kısa bir süre önce gösterime giren ve oyunumuza da adını veren Hudson Hawk filmi gösterildiği her yerde olduğu gibi bizde de seyirciler tarafından olumlu eleştiriler aldı. Filmin başrolünü, televizyonlarda 'Mavi Ay' adlı diziden tanıdığımız Bruce Willis oynadı. Çok değişik bir karakterin çizildiği filmin konusu da bir hayli ilginçti. Oyunda da bu konuya sadık kalınarak olaylar canlandırılmış. Filmde Bruce Willis bir hırsızdır Hapishaneden çıktıktan sonra istemeden de olsa tekrar hırsızlık yapmaya başlar. Çalınması istenilen şeyleri çalar, ama çaldığı bu şeylerin içlerinde neler olduğunu bilmez. Filmin en ilginç yanı da kullandıkları yöntemdi. Belli bir süre şarkı söylemek zorunluluğu, kahramanlarımıza oldukça güç anlar yaşatmıştı. İşte komedi ve maceranın ön plana çıktığı böylesine güzel bir filmi, oyun haline getirmek pek zor olmadı. Avrupa'nın oyun dünyasındaki iddialı firmalarından biri olan OCEAN, bu oyunda kendi imzasını yine başarıyla kullanmış. Tipik bir hırsız polis oyunu olarak karşımıza çıkan HUDSON HAWK'i dergimizde geçen aylarda yayımlanan Blues Brothers'a benzetmek mümkün. Gerek oynanabilirliği, gerek ses efektleri ve gerekse grafikleri yönünden bu iki oyun birbirine oldukça çok benziyor. Kullanılan karakterlerin boyutlarının bile hemen hemen aynı oluşu ilk etapta dikkati çeken en büyük

özelliklerden bir tanesi. Oyunu yüklediğinizde ilk olarak güzel bir logo karşınıza çıkacaktır. Hemen sonrasında, ilk bölüme başlayacaksınız. Bu ilk bölümü geçebilmek için daha doğrusu çözebilmek için bir hayli uğraştık. Oyuna ekranın hemen solundan başlayacaksınız. Ekranın sağ alt köşesinden gücünüzü temsil eden dereceyi görebilirsiniz. Daha oyuna ısınmadan bir köpeğin saldırısına maruz kalacaksınız. Bu köpeğe yakalanırsanız sizi tutup kendine doğru çekecektir. O kadar büyük bir zarar vermese de, yine de gücünüzden bir parça fedakarlık etmek zorunda kalıyorsunuz. Demir parmaklıklı yerlerden puan alıcı nesneleri toplayın. Daha sonra iki yakayı birleştiren ipin yanına geleceksiniz. İşte bu esnada sinirleriniz, olaya alışana kadar gerilecektir. Eğer ipi atlayarak yakalayamazsanız kendinizi bir anda aşağıda bulabilirsiniz. İyi bir zamanlamayla ipi yakalayıp karşıya geçin. Bu arada bazen ipteki kuşlar size değerek zarar vereceklerdir. Karşıya geçtiğiniz an üç tane sandık göreceksiniz. Bu sandıkları ekranın sağındaki duvara getirin. Yalnız, asansörü kullanarak iki sandığı üst üstte koymanız gerekiyor. Fire'a basarak asansörü hareket ettirebilirsiniz. Daha sonra evin açık penceresinin altına bu sandıkları iterek getirin ve üstüne çıkın. Pencereden içeriye girdiğinizde bu ilk bölümü tamamlamış olacaksınız. Tabii buradan girmeden önce üstteki puanları toplamayı ihmal etmeyin.

İkinci bölüm ise oyunun en zevkli kısmını oluşturmakta. Buradaki polislerle başınız sık sık belaya girecektir. Duvardaki kameralar sizi devamlı tespit etmeye çalışacaktır. Bunları vurarak geçici bir süre devre dışı bırakabilirsiniz. Elinde fotoğraf makinası olan bir çocuk sürekli sizin peşinizden koşup resminizi çekmeye çalışacaktır. Resminizi çekmeyi başardığı an ekrana o anki konumunuzu gösteren siyah beyaz bir fotoğraf gelecektir. Bu bölümdeki bazı rakiplerinizi, sık sık önünüze çıkan koltuklar yardımıyla geçebilirsiniz. Bu koltukların üzerine atladığınızda yayları sayesinde zıplayarak oldukça fazla bir mesafe alacaksınız. Size saldıran rakiplerinizi yumruk ve silahlarınızla yok edebilirsiniz. Asansör ve kapıları kullanarak diğer kısımlara geçebilirsiniz. İkinci bölümde geçmek zorunda olduğunuz dört kısım var. Bazı kapıları açmak için ekrandaki bazı yerlere isabetli atışlar yapmanız gerekiyor. Bu yerleri vurduğunuzda kapı açılacak ve diğer bölüme geçeceksiniz.

Üçüncü bölümde ise yine ilk bölümde olduğu gibi bir yere tutunup karşı tarafa geçeceksiniz. Yalnız bunu yapmadan önce kırmızı bir ışıkla yazılı olan SHOT yazısını ateş ederek OPEN'a çevirmeniz lazım. Böylelikle karşı taraftaki kapıyı açmış olacaksınız. Şayet karşıya geçene kadar kapı yeniden kapanırsa bulunduğunuz yerden ateş ederek tekrar yakabilirsiniz. Biraz daha ilerlediğinizde tribünlere geleceksiniz. Bunları da yine aynı yöntemle devre dışı bıraktıktan sonra yolunuza devam edebilirsiniz. Aşağı düştüğünüzde ise elektriğe kapılacaksınız. Buradan kurtulmanın yolu olmadığından bir hakkınızı kaybetmiş olacaksınız. Oyunun bundan sonrası size ait.

Hudson Hawk, son dönemlerde yine gündeme gelen çok güzel platform oyunlarından bir tanesi ve en yeni olanı. Eğer canınız gırgır şamatanın ağırlıklı olduğu şöyle güzel bir oyun oynamak istiyorsa bu tam size göre. Blues Brothers'ı severek oynadıysanız ve oyunun filmini de gördüyseniz diyecek pek fazla bir şey kalmıyor. Son olarak oyunu yüklerken bilgisayarınızın drive'ından gelen seslere (!) dikkat edin. Yardımlarından dolayı Murat Şenyüz'e saygılar sevgiler. Gelecek aya kadar sağlıcakla kalın.

SES	%75
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	%85

SÜHA BAYRAKTAR&AYKIN ADEMOĞLU

Biraz eğlenceli, biraz düşündürücü, biraz da komik işte GOBLINS oyununun özellikleri. İlk oynamaya başladığınızda pek iyiymiş gibi gözükmeyen, ama oynamaya başladığınızda gittikçe eğlenceli hale gelen bu oyunu çok sevecek, eğer biraz da zekanızı kullanarak oyunu çözmeye başlarsanız, gerçekten bu oyunu hiç elinizden bırakamayacaksınız. Oyunda üç karakteri yönetiyorsunuz. Bu üç karakterin bir frp oyununda olduğu gibi değişik özellikleri var. Bu özellikler şunlar:

1.GOBLİN: Bu GOBLIN'in özelliği eşyalara ya da herhangi bir nesneye yumruk atmasıdır. Onun sayesinde eşyaları yumruklayarak yerinden oynatabilirsiniz.

2.GOBLİN: 2. GOBLIN'in özelliği nesneleri alıp kullanabilmesidir. Bu goblin sayesinde aldığınız eşyaları gerekli yerlerde kullanarak değişik bölümlere geçebilirsiniz.

3.GOBLİN: 3.GOBLIN'in özelliği büyü yapmasıdır. Normalde eşya kullanarak geçemediğiniz ya da bir sonuç alamadığınız yerleri bu goblin ile büyü yaparak geçebilirsiniz.

Oyun sırasında yönetmek istediğiniz goblinin kontrolünü ele almak için, ekranın en altında tam ortada goblinlerin hangisinin o anda aktif olduğunu gösteren yuvarlak çerçevenin içine mouse'u klikleyin. Oyun sırasında gerekmeyen hareketleri yaparsanız enerji kaybedebilirsiniz. Bu nedenle sadece mantığınıza uyan hareketleri yapın. Aşağıda 22 bölümün çözümünü vereceğim. Eğer tüm bunları yerine getirirseniz, oyunu hiç hak kaybetmeden bitirebilirsiniz. Çözüm sırasında hangi goblini kontrolünüz altına almanız gerektiğinizi anlatmayacağım. Eğer yukarıdaki goblinlerin özelliklerini dikkatli okuduysanız, o zaman anlatılanları ve hangi goblini kontrolunuza alacağınızı çok kolay anlayabilirsiniz.

LEVEL 1: İlk olarak ekranın ortasında köyü büyücünün bahçesine girişinde bulunan sütunlardan sağdakine vurun. Aşağıya düşen boynuzu alın ve patlatın. Patlamadan sonra aşağıya düşen dal parçasını alıp büyü yaptığınızda, dal baltaya dönüşecektir. Baltayı alın ve 2. bölüme geçin.

LEVEL 2: Baltayı yere bırakın. Birinci elmaya büyü yapın. Elma büyüyecektir. Büyük elmaya vurun ve yere düşürün. Üçüncü elmaya büyü yapın ve yumruk atın. Yere düşen son olarak büyü yaptığınız elmayı alın. Köprüdeki deliğin içine atın. Baltayı alın ve taş duvarda duran parlak güğümde kullanın. Kullandıktan sonra ortaya çıkan, elması alın ve devam edin.

LEVEL 3: Elması dış kapıda kullanın. WIZARD içeri girmenize izin verecektir, içeri girin ve devam edin.

LEVEL 4: Rafların altında bulunan bitkiye büyü yapın. Birinci güğümü alın ve bitkinin üzerinde kullanın, güğümün içinden bir arı çıkacaktır. Bitki arıyı yutunca, bitkinin yanından geçebilirsiniz. Elması alın ve

goblini ekranın sağ tarafına büyücünün masasına yollayın. Elması WIZARD'ın üstünde kullanın. Bir diyalog başlayacaktır. Biraz bekleyin ve konuşma bitince devam edin.

LEVEL 5: Yarasa adamın elinde bulunan "t" şeklindeki nesneye büyü yapın. Nesne büyüyünce üzerine tırmanın ve yarasa adamın gözüne büyü yapın. Dili dışarı çıkacaktır. Eşya kullanan goblini dilin üzerine getirin. Tabutun üzerideki sembole büyü yapın ve ordan uzaklasın. Büyücüyü yarasa adamın dilinin üzerine getirin. Gözüne bir daha vurun. Zombinin gelmesini bekleyin. Korkutun ve tabutun oraya gidin. Bir daha gözüne vurun ve mantarı alarak devam edin.

LEVEL 6: Tırmanan goblini uçurumun kenarına getirin. Örümceğin ağına tırmanın. Örümcek ağının sağ tarafındaki ipe yumruk atın. Örümcek bir derece yükselecektir. Tüfeği alın. Sağ taraftaki örümceğin üzerinde tüfeği kullanın. Basamakların tabanını ekranın sol tarafındaki, uyuyan örümceğin yanına hareket ettirin. Tüfeği uyuyan örümceğin üzerine ateşleyin. Örümcek uyanacak ve hareket edecektir. Battaniyeyi alın ve ortadaki örümceğin altına atın. Ortadaki örümceğe büyü yapın. İlaç battaniyenin üzerine düşecektir. İlacı alın ve devam edin.

LEVEL 7: Büyücüyü tohumların üzerine getirin ve tohumlara büyü yaptırın. Tohumları alın. Büyücüyü üst sağ taraftaki bulutların yanında bulunan ağaç dalının yanına hareket ettirin. Elinde tohum bulunan goblini korkuluğun yanına hareket ettirin. Tohumları burda kullanın. Kuşlar uçup gideceklerdir. Biraz sonra birkaç kuş gelecek. Korkuluğa vurun. Kuşlar yine kaçacaklardır. Sağ taraftaki buluta büyü yapın. Yağmur yağacak ve tohumlardan bir bitki çıkacak. Bu bitkiyi alın. Biraz sonra WIZARD belirecek, onun ile konuşacak ve devam edeceksiniz.

LEVEL 8: İskelete büyü yapın. Üzerinden düşen kemiği alın. Kemiğe büyü yapın. Büyülü kemik başka bir şekil alacak. Bunu sineğin üzerinde kullanın. Sinek tavana gidecektir. Sineğe tırmanın ve oradaki taş DRAGON kafasının yanına gidin. Sağ taraftaki taşlara vurun. Taşlar düşecek ve bir yer açılacak. Hapisteki goblinlerden birisini düşen taşların sol tartına hareket enirin: Taşlara Bir daha vurun. Goblin havalandıktan sonra öbür goblini de aynı yere götürün ve yine yumruk atın. Diğer goblin de kurtulacak ve devam edeceksiniz.

LEVEL 9: Uyuyan köpeğe yaklaşmadan eti alın ve goblinlerin oyuna başladığı yere hareket edip buradan devam edin.

LEVEL 10: Sağdaki çukurun üzerinde eti kullanın. Ağaç yaprakları arasındaki kısa dala büyü yapın. Dal büyüyecektir. Büyücüyü dalın sonuna hareket ettirin. Büyümüş dalın yanındaki kısa dalı itin. Büyücü daha yüksek bir dala fırlayacaktır. WINDSOCK'i alın ve diğer goblini sallanan dalın oraya hareket ettirip oraya vurun. Mantara büyü yapıp serbest bırakın. Mantarı alın ve üstteki deliklerin birisinde kullanın. Elinde WINDSOCK olan goblini öteki deliğe getirin. Kuşun ağzının bulunduğu deliğe yumruk atın. Kuş birkaç saniye sonra hareket edecek. WINDSOCK'u delikte kullanıp kuşu yakalayın. Eğer ağaçtan aşağıya inmek istiyorsanız, ikinci uzun dalın sonuna yürüyün bu sizi alt dallara götürecektir. Buradan devam edin.

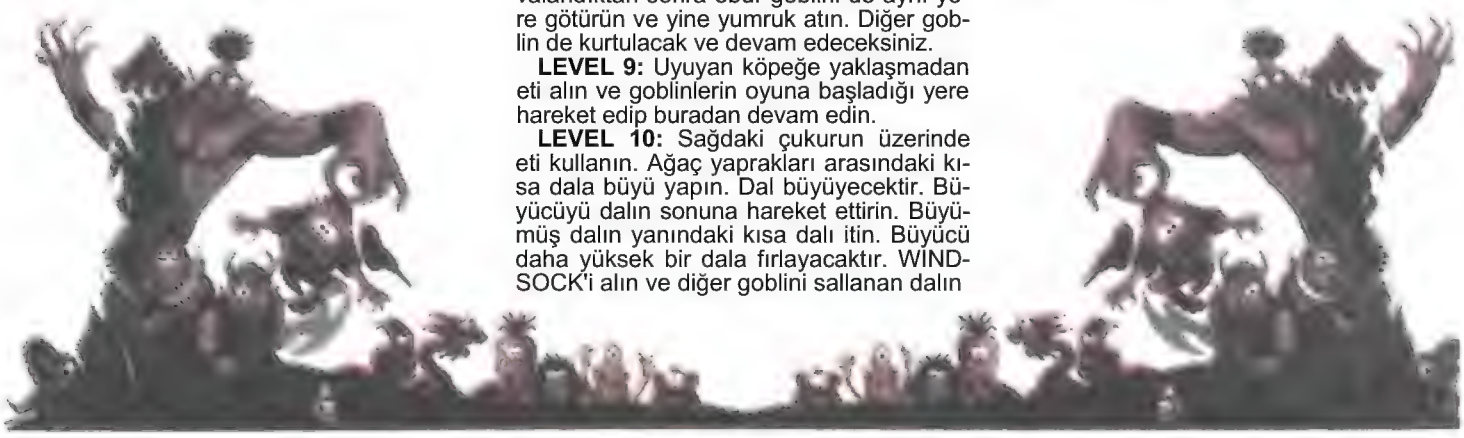
LEVEL 11: Kuşu köpeğin üzerinde kullanın. Kuş uçacak ve köpeğin dikkatini çekecektir. Köpeğe büyü yapın. Köpek kuşun arkasından gidecek. Uzaktaki kapıya vurun ve devam edin.

LEVEL 12: Kuştüyünü alın ve iskeletin ayaklarında kullanın. Üzerinden bir anahtar düşecek. Kuştüyünü yere atın ve ona büyü yapın. Eğer iskeletin yanına doğru hareket ederseniz, bu onun dikkatini çekecektir. Aşağıya düşen anahtarı alın. Anahtarı kafeste kullanın. Oradan birisi çıkacak. Burada arı pencerenin içine uçana kadar bekleyin. Kuş raflara konacak. Daha önce büyü yaptığınız tüyü alın ve arının üzerinde kullanın. Arının ölüsü üzerine büyü yapın. Arı ok şekline dönüşecek. Oku alın ve WIZARD'in resmi üzerinde kullanın. Goblin onu yakacak, bundan sonra onun üzerine gidin. ELIXER'i alın ve devam edin.

LEVEL 13: Ağacın kökleri altında bir nesne var. Köklere büyü yapın ve onu alın. Gelen kuşu bekleyin. Düşen yumurtaya vurun ve büyü yapın. Daha sonra boynuza büyü yapın. ELIXER'i alın ve goblini çitin yanına getirin ve üzerinde kullanın. Görünmez hale gelen goblini öbür tarafa geçirin. Savaşan goblini çitin yanına getirin ve havucu alıp, fare deliğinin üzerinde kullanın. Çıkan fareye büyü yapın. Büyülenen fare bir kadın haline gelecek ve WIZARD'in dikkatini çekecek. Çok çabuk ekrandan uzaklasın.

LEVEL 14: Sopayı alın. Solda büyük taşın yanındaki oval taşa büyü yapın, taş altı parçaya ayrılacak. Sopayı sağdaki taşların oradaki delikte kullanın. Oradan su bardağını alın ve su bardağını havuççuların üzerinde kullanın. Kullanacağınız havuçlar; en soldaki havuç ve onun sağındaki havuçlardır. Ancak daha fazlasını da kullanabilirsiniz. Bu iki havuç üzerine büyü yapın. İlk havuçtan çıkan yaratığa yumruk atın ve anahtarı alın. Bu anahtarı ikinci havuçta oluşan kapıda kullanın. Eğer enerji kaybederseniz, en altta sağdaki havuca bir kere büyü yapın. Daha sonra devam edin.

LEVEL 15: Güllelere yumruk atın. Bir tanesi düşecek. Düşen gülleyi alın. Topa yumruk atın. Gülleyi topun içinde kullanın Top ateş alacak ve duvardan bir havuç düşürecek. Düşen havucu alın. Topa yeniden yumruk atıp, havucu içinde kullanın. Kibritleri alın ve topu ateşleyin. Bu kurtardığınız yaratığı uyandıracak. Güllelere yeniden yumruk atın. Düşen gülleyi alıp, yeniden



topa yumruk atıp, içinde kullanın. Kibritleri alın ve topun üzerinde kullanın. Oluşan havucu alın. Havuca büyü yapın. Bir trumpeti alın ve onu yaratığın üzerinde kullanın. Size bir nesne verecek. Bunu alıp gongun üzerinde kullanın. Çıkan sarkacı alın ve devam edin.

LEVEL 16: Taşı alın. Üzerinde X olan noktanın üzerine koyun. Taşa büyü yapın. Taş genişleyecek. Yine büyü yapın. Merdivenden heykele çıkıp, uzakta sold a bulunan bitkiye büyü yapın ve oluşan baltayı alın. Heykelin aşağısına gidin. Dört kere yumruk atın ve oluşan delikten içeri girin.

LEVEL 17: Ağaç kümesine yumruk atın ve düşen kütüğü alın. Ayı tuzağında kütüğü kullanın. Kütüğü yere bırakın ve büyü yapın. Büyüden sonra oluşan deodorantı alın. Canavarın yanındaki tohum torbasına büyü yapın ve onu alın. Aldığınız deodorantı üste getirin ve sallanan nesnenin üzerinde kullanın. Ayağı alın ve devam edin.

LEVEL 18: Eşya alan goblini heykelin sağ eline götürün. Elinden bir şey düşe cek. Aşağıya inin ve hançeri heykelin üzerindeki yuvarlak tılsımın üzerinde kullanın. Anahtarı alın ve heykelin sol kulağına koyun. Öteki goblinleri alıp heykelin sağ eline getirin ve devam edin.

LEVEL 19: Sabunu alın. Köpeğin üzerinde kullanın. Burunu alın ve yine köpeğin üzerine klikleyin. Muzlara vurun ve düşen muzu alın. Muzu köpeğin üzerinde kullanın. Köpek insan şekline dönüşecek ve size bir kitap verecek. Kale kapısına büyü yapıp devam edin.

LEVEL 20: Devin sağ kulağında duran nesneye büyü yapın. Oluşan kaldıraca büyü yapın ve yumruk atın. Şövalyenin kalkanından bir şey düşecek. Devin kulağındaki mantara büyü yapın. Aldığınız kitabı, onun üzerinde kullanın. Kule kapısındaki yemi alın ve kulenin sağ tarafına götürün ve devam edin.

LEVEL 21: Mancınığı muzların üzerinde kullanın. Daha sonra switche yumruk atın ve daha sonra açılan kapıdan devam edin.

LEVEL 22: WIZARD'm üzerinde mancınığı kullanın. Sağda iskeletin sağ ayağında bulunan merdivene büyü yapın. Taşlar normal merdiven haline gelecektir. Savaşan goblini kuş haline gelmiş WIZARD'm sağ tarafına hareket ettirin ve şeytan kuşa büyü yapın. Ortaya çıkan diğer şeytana yumruk atın. Sapanı, örümcek ağına yakalanan goblini kurtarmak için kullanın. Boş torbayı alın ve örümceğin altındaki koyun. Örümoeğe büyü yapın ve dolu torbayı alın. Dolu torbayı kullanıp etrafa dağıtın ve oyunu **bitirin.**

OYUN KODLARI :

LEVEL2: VQVQFDE LEVEL3: ICIGCAA
LEVEL4: ECPQPCC LEVEL5: FTWKFEN
LEVEL6: HQWFTFW LEVEL7: DWNDHBX
LEVEL8: JCJCJHM LEVEL9: ICVGCGT
LEVEL10: LQPCUJV LEVEL11: HNWVGKB
LEVEL12: FTQKVLE LEVEL13: DCPLQMH
LEVEL14: EWDGPNL LEVEL15: TCNGTOV
LEVEL 16: TCVQRPM LEVEL 17: IQDNKOO
LEVEL 18: KKKPURE LEVEL 19: NGOGKSP
LEVEL 20: NNGWTTO LEVEL 21: LGWFGUS
LEVEL 22: IQDNKQO

Oyun sırasında'LOAD' yapmak için ESC tuşunu kullanın.

Goblins, son aylarda gelen mükemmel oyunlardan biri. Eğer bu oyunu almadıysanız fazla vakit kaybetmeyin. Oyun 3 disketten oluşmaktadır.

GRAFİK	%90
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

AYKIN ADEMOĞLU

Herhalde Lucasfilm yapımcıları bu oyunu görünce kısa bir şok geçirdiler. Çünkü bu oyun Lucasfilm'in yaptığı ve TV Sports serisinin devamı olan TV Sports Boxing'in aynısıydı. Lucasfilm TV Sports Boxing'i hazırlarken birisi oyunu çalıyor ve Data East firması Abe Wild World Boxing adına oyunun copyright'ını alarak piyasaya sürüyordu.

Oyunun kısa hikayesi böyle. Oyunda diji tize resimler kullanılmış. Bu da oyuna ayrı bir güzellik katıyor. Maçlarda kendi ayarınızda birisiyle oynarken oldukça zorlanıyorsunuz. Ama kendiniz The Champ, rakip de en sondaki adam olunca, rakibi I. round'ta knock-out yapamamak için hiçbir sebep yok.

Oyunu bir ana menü üzerinden oynuyorsunuz ve bu ana menünün içinde de 2 ara menü var. "

MAIN MENU:

*/- **EXHIBITION:*** Exhibition 5 menüden oluşuyor.

FIGHT: Antrenman maçı yapmak için burayı kullanıyorsunuz. Kendi adamınızı ve rakibi seçtikten sonra maçın kaç round olacağını ayarlıyorsunuz. Bunu da ayarladıktan sonra, artık maça çıkabilirsiniz. Maçtan sonra, spikerden maç ile ilgili bilgileri öğrenebilirsiniz. Yani maçın sonucunu ve hangi hakemin kaç puan verdiğini görebilirsiniz.

VIEW STATS: Bu menü boksörler hakkında bilgi edinmek için kullanılır.

CREATE BOXER: Bu seçenekle yeni boksör yaratabilirsiniz. Yeni boksör yaratırken size ilk önce boksörün ismi ve şehri soruluyor. Bundan sonra boksörün fiziksel özelliklerini (aöırlığı, boyu, yaşı, kol uzunluğu, solak mı? salak mı? olduğu ve boksörün stili) yaratıyorsunuz. Burada joystick'! sağa çekerseniz rakamlar artacak, sola çekerseniz azalacaktır. Bunları ayarladıktan sonra boksörün dış görünüşünü (kafa, vücut, saç ve şort) belirliyor ve teknik özelliklere geçiyorsunuz. Bunların hepsi en başta 50 puan. Ama size 400 puan ekstra verilmiş. Bunu istediğiniz gibi dağıtabilirsiniz. Bu 400 puanı dağıtmadan buradan çıkamıyorsunuz. En sonunda boksörün vuruş gücü yüzdelerini de ayarlayıp, menüye dönüyorsunuz.

DELETE BOXER: Kendi yarattığınız bir boksörü silersiniz.

Main Menu: Ana menüye dönüş.

*//- **CAREER:*** Career de exhibition beş menüden oluşuyor.

FIGHT NEXT BOUD: Bu menü üç işe yarıyor: Ay atlamak, kamp yapmak ve ayarladığınız bir maça çıkmak için. Bu menüyü maça çıkmak için kullandığınız zaman, karşınıza iki seçenek çıkacaktır. **Participate in this bout'u** seçerseniz maça; Continue'yu seçerseniz menüye çıkarsınız.

TRAINING CHAMP: Burası oyunun en önemli menülerinden bir tanesi. Yalnız bu menüyü kullanabilmek için önce **New Career'den** kendiniz için bir boksör yaratmalısınız. Bu menüyü seçtiğiniz zaman bir odaya gireceksiniz. Bu odada iki tane kapı var. 1. kapı menajerin, 2. kapı ise antrenman odası.

1. Kapı (Manager): Bu odaya girdiğinizde karşınıza menajeriniz ve bir menü çıkaberlerini almak,

Nothing: Odadan çıkmak için kullanılır.

2. Kapı (Trainer): Bu oda da aynı Manager odasında olduğu gibi yardımcınız ve bir menü çıkıyor. Bu menüde;

Exhibition Match: Antrenman maçı yapabilirsiniz.

Next Match Strategy: Maçta yapmanız gerekenler hakkında kısa bir öğüt,

Buying Equipment: Met satın almak,

Current Equipment: O anda sahibi olduğunuz aletlerin listesi,

Current Statistics: O andaki durumunuz,

Fight Mode: Oyunun kontrolünü kimin yapacağını belirliyorsunuz. Üç tane seçim hakkınız var. Birincisi,-kendinizin kontrol etmesi **(Human Cöntralled);** ikincisi, bilgisayarın kontrol etmesi **(Computer Controlled);** üçüncüsü de kararı maç sırasında vereceğiniz **(Ask At Fight Time)**

Nothing: Odadan çıkış

MAGAZİNE: Burada içinde bulunduğunuz ayın dergisini okuyorsunuz. Bu dergide şunlar bulunuyor:

Rankings-Profies: Boksörlerin oynadıkları maçlar, galibiyetleri, mağlubiyetleri ve beraberlikleri

Schedule of Bouts: Yapılacak maçlar ve tarihleri

Last Mount's Results:% Son ayın maç sonuçları

World Records: Dünya rekorları

Classifieds: Vücudunuz üzerinde yapılacak her türlü şeyin masrafları

NEW CAREER: Maçlarda kullanacağınız boksörü yaratıyorsunuz.

MAIN MENU: Ana menüye dönüş.

III-DEMO: Bilgisayarın yaptığı bir maçı seyredebilirsiniz.

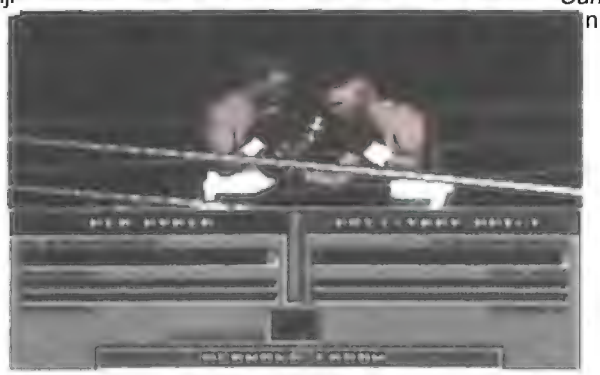
IV-QUIT: Workbench ekranına dönersiniz.

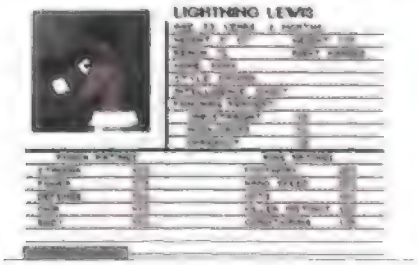
Maçta boksörleri ilk önce üstten görüyorsunuz. Adamlar birbirine vurabilecek kadar yaklaştığı zaman bilgisayar ekranı zoom yapıyor. Maç sırasında sadece iki tuşun fonksiyonu var. Bu tuşlar;

F3: Maçı durdurma

ESC: Maçtan çıkma

Oyun bunlardan ibaret. Son günlerde gelen oyunlardan iyiler arasında yer alıyor. Bu oyunu alsanız iyi olur. Ne de olsa oyuna Lucasfilm eli değmiş. Oyun Punch ve Ring olmak üzere iki disketten oluşuyor. Size şimdiden başarılar.





GRAFİK	%90
MUZİK	%80
OYNANABİLİRLİK	%90
GENEL	%90

KUWAIT ASSAULT

AYKIN ADEMOĞLU

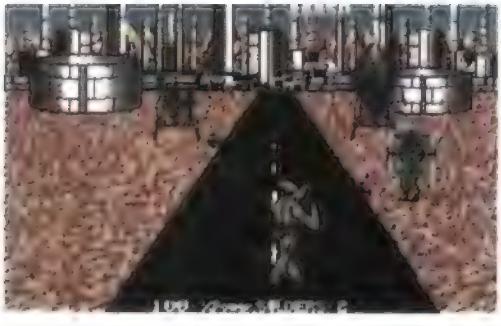
İşte uzun bir süredir beklenen Körfez Savaşı'nın oyunu hiç beklenmedik bir anda çıkageldi. 1990 Ağustos'unda Irak'ın Kuveyt'i ilhak etmesiyle başlayan Körfez Krizi Amerika'nın ancak 1991 senesinde çözülebilmişti. Bu süre içinde herkes bu savaşı konuşur olmuştu. İlk önce Amerika'nın uçaklarla Bağdat'a saldırması, CNN'in bir savaşı ilk defa maç yayınlar gibi naklen yayınlaması ve bu yayınların bütün herkesi ekran başına çivilemesi, daha sonra gelen ünlü **OPERATION DESERT STORM'** ha rekatı ile ölümsüzleşen *Norman SCHWARZKOPF'u* ve Kuveyt'in kurtulmasını sanırım dün gibi hatırlıyorsunuzdur. İşte bunlardan sonra bilgisayar piyasası uzun bir süre Kuveyt'in oyunu bekledi ve tam ümitler kesildiği anda **KUWAIT ASSAULT** piyasaya sürüldü.

Sanırım Operation Thunderbolt'u bilmeyeneniz yoktur. Kuwait Assault da aynı Operation Thunderbolt'a benziyor. Siz askerinizi OPERATION DESERT STORM başlangıcından itibaren yönetmeye başlıyorsunuz.

Oyuna'kısa bir demoyla giriyorsunuz. Bu demoda, bir uydu Körfez'in üzerine geliyor ve tabii ki naklen yayın ekibi ve Anne Wilton röportaj yapmak için hemen olay yerinde bitiyor. Bundan sonra yıkık şehri ve biraz top atışı gördükten sonra Anne Wilton'un haberini dinliyorsunuz. Demo bittikten sonra oyun kısa bir süre yüklüyor ve karşınıza bir menü çıkıyor. Bu menüde;
F1: Oyunu tek veya iki kişilik oynayacağınızı belirliyorsunuz.
F2: Player 1 'in joystick/mouse seçimi
F3: Player 2'nin joystick/mouse seçimi
F4: Sound on/off

Bunları belirledikten sonra artık oyuna başlayabilirsiniz.

LEVEL 1: Bu bölümde KUBBAR ADASI'na atak yapıyorsunuz. Rakipleriniz; denizbotları, uçaklar ve tek kişilik hücum botları. Bu arada merminiz bittiği zaman bir Amerikan askeri gelip size mermi bırakıyor. Ayrıca bu adam oyunun ortalarında bir yerde size extra bir silah veriyor. Bu silah siz istemeseniz de devamlı ateş ediyor ve oldukça da etkili. Üzerinize atılan bombalardan ve toplardan ise onları vurarak kurtulabilirsiniz. Bölüm sonundaki denizaltıyı vurarak 2. bölüme geçebilirsiniz.



LEVEL 2: Artık adadasınız. Karşınıza askerler, tank ve helikopter geliyor. Ayrıca karşınızda bulunan petrol kuyularının tepelerinden çıkıp ateş eden askerlere dikkat etmelisiniz. Size karşı genellikle el bombası ve mermi kullanıyorlar. Tanklar

ise top atıyor. Birinci bölümdeki extra silah bu bölümde de imdadınıza yetişiyor. 2. bölümün sonundaki Apache'yi vurarak bir sonraki bölüme geçebilirsiniz.

LEVEL 3: Şimdi petrol kuyularını fethetmelisiniz. Tabii bu o kadar kolay değil. Karşınızda bir sürü düşman var ve bu sefer daha kuvvetliler. Bu level'deki düşmanlarınız, Apacheler. tanklar, ortalıkta dolaşan sivil giyimli Iraklılar ve petrol kuyularının üzerinden ateş eden askerler. Üzerinize en fazla el bombası atılıyor. Ondan sonra atılan mermiler ve tankların top ateşi geliyor. Bir sonraki bölüme üzerinde Iraklı bulunan bir tankı yok ettikten sonra atlayabilirsiniz.

LEVEL 4: Şimdiki göreviniz, Irak'ın askeri durumunu bozmak. Sizi engellemek isteyen bir çok Iraklı var. Bunlar tanklar, yolda gezinen Iraklılar, karşınızdaki duvarın üstünden ara sıra çıkıp ateş eden askerler ve üstten sarkıtılan bir alet içinde dolaşan Iraklı şeklinde karşınıza çıkıyor. Bu bölümde verilen extra silahınız, oyun boyunca verilen en iyi extra silah. Bu silah kare şeklinde ve ateş ettiği sürece bütün ekrana yayılıyor. Bu da daha önceki extra silah gibi kendisi ateş ediyor. 5. bölüme geçmek için bu bölümün sonunda karşınıza çıkan Iraklı militanı öldürmelisiniz.

LEVEL 5: Artık yavaş yavaş oyunun sonuna yaklaşıyorsunuz. Yani Kuveyt'i kurtarmanıza çok az bir zaman kaldı. Bu bölümde Kuwait City'yi özgürlüğüne kavuşturmalısınız. Tanklar, yıkılmış binaların arasından çıkan sivil Iraklılar, uçaklar ve askeri kamyonlar sizi oldukça zorluyor. Bunlara dayanabilirseniz. Apache'yi vurup son bölüme geçebilirsiniz.

LEVEL 6: Ve işte oyunun son bölümü. Kuveyt Sarayı'na son atağı yaparak Kuveyt'i tamamen kurtarmalı ve oyunu bitirmelisiniz. Çarpışmalar sarayın bahçesinin önünde geçiyor. Düşmanlarınız size tankla, askeri kamyonla ve yolda dolaşan askerleriyle karşı koyuyor. Bunlardan başka sarayın önündeki sığınaklardan, sarayın bahçesinden ve içinden ateş edenlere karşı dikkatli davranmalısınız. Sarayın bahçesindeki ve çevresindeki Iraklılar size topla diğerleri ise genellikle el bombasıyla saldırıyor. Oyunun en sonunda karşınıza çıkan ve çok hızlı hareket eden helikopteri vurarak oyunu bitiriyorsunuz ve Kuveytlilerin sevinçlerine, siz de amacınıza ulaşmış olarak ortak oluyorsunuz. Bundan sonra ekranın altında 'Son galibiyet. Kuveyt özgür' şeklinde bir mesaj geliyor ve daha sonra Amerikan bayrağı önünde duran bir Amerikalı bayan asker sizi tebrik ediyor ve artık bir kahraman olduğunuzu söylüyor.

Oyun sırasında **'SPACE'** tuşuyla ayrı bir silah kullanıyorsunuz. Bu elinizdeki silaha göre oldukça kuvvetli. Bu silahı bölüm sonlarındaki düşmanlara karşı kullanırsanız daha iyi edersiniz. Ayrıca oyunu mouse ile oynamak daha kolay. Eğer mouse ile oynuyorsanız; sağ tuş ile askeri zıplatır, sol tuş ile ateş edersiniz.

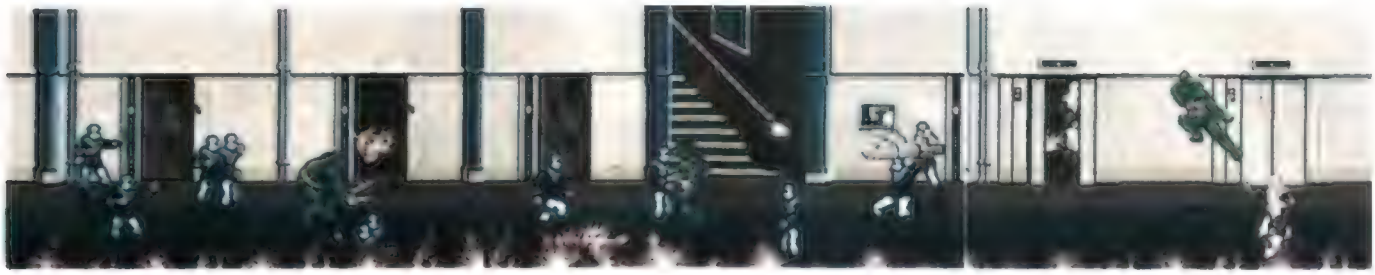
Eğer Operation Thunderbolt ve Operation Wolf gibi oyunlardan hoşlanıyorsanız, bu oyunu kaçırmayın. Bu oyun tam size göre. Grafikleri oldukça kaliteli. Oyun üç disketten oluşuyor. Hepinize şimdiden başarılar.

GRAFİK	%85
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

GÖKMEN BAYIN

Valla, ne derseniz deyin... ister çocuk ruhlu sıfatını koyun, ister meraklısı diye geçiştirin. Saat dört buçuk olduğunda beni kimse tutamıyor. Doğru televizyon başına. Bu nereye kadar sürer bilmiyorum ama şu anda çok hoşuma gittiği kesin. Belki de yapılan hareketlerin animasyon tekniğiyle nasıl gerçekleştirildiğini merak ediyorumdur. Ya da başroldeki kızın tavırları ilgimi çekiyordun Ne fark eder ki? Olduğu zamanlar beni ekran karşısına çekiyor mu? O zaman problem yok. Şimdi benim neyi seyrettiğimi merak ediyorsunuz değil mi? O zaman bir alt paragrafa geçin bakalım.

Saat dört buçuk oldu mu, işimi gücümü bırakıyorum, ekranın karşısına geçip Ninja Kaplumbağaları seyrediyorum. Evet yanlış okumadınız. Şu bizim ünlü tosbağaları. Şimdi kalkıp da 'yani Gökmen seyredecek başka bir şey bulamadın mı?' diye birşey demeyin. Herkesin bir merakı vardır.Ne yani siz seyretmiyor musunuz? Hadi canım, İtiraf edin. Bence ufak çocuklar için hazırlanmış bir programın büyükler tarafından seyredilmesinde hiç de yadırganacak birşey yok... Bilakis bence övünülmesi gereken birşey.



ilk önce, çizgi roman olarak karşımıza çıkan bu dört sevimli yaratığın başlarından geçenleri hepiniz bilirsiniz. Kaplumbağalar, Splinter ustayla birlikte bir kimyasal madde yüzünden değişime uğrarlar. Splinter, bizim kahramanlara uzakdoğu döğüş tekniklerini öğretir ve kötülüklere karşı mücadele vermelerini öğütler. İnsanlardan sürekli kaçan bu sevimli kaplumbağalar en sonunda keşfedilirler. Ama bu keşfi yapan, çok güzel bir televizyon sunucusudur. April, onları çok sever ve dost olurlar. Bundan sonra tek hedefleri dünya'yı ele geçirmek olan düşmanlara karşı mücadele vermek olur. Shredder ve kötülüklerle dolu adamlanna karşı amansız bir mücadeleye girişirler. Tabii her seferinde kahramanlarımız bu kötü kişilere karşı tartışma götürmez bir üstünlük sağlarlar. Böylesine değişik bir konu çizgi romanda ilgi görünce, bu sefer çizgi film olarak üretime geçildi. Umulduğunun üstünde bir başarı sağlayan bu çizgi film sayesinde bir anda bu sevimli kaplumbağaları tanıyanların sayısı arttı. Hatta olay çizgi filmle de kalmadı. Vanilla Ice'ın da olduğu beyazperde için filmleri bile yapıldı. Bu dört kaplumbağayı birbirinden ayıran sadece iki özellik vardı. İlki isimleri, ikincisi kullandıkları silahlar. Bu denli birbirine benzeyen kaplumbağaların isimleri de son derece entresan. Birer rönesans sanatçısı olan Donatello, Rafael, Leonardo ve Michaelangelo. İşte bu ilginç isimlere sahip olan kaplumbağalar son olarak Amiga'da bir oyunda karşımıza çıktı.

Daha önce de aynı isimle piyasaya sürülen oyun, konu olarak aslında pek değişiklik göstermiyor. Diğer benzer oyunlardan en büyük farkı, savaşçılarımızın tanıdık olmaları. Oyunun grafikleri de orta düzeyde. Kaplumbağaların ve rakiplerin oldukça iri karakterler olarak kullanılması gayet güzel. Hatta hareketlerdeki canlılık ve çeşitlilik birçok oyunu geride bırakabilir. Oyunu yüklemeye başladıktan sonra, ilk olarak kaç kişi ile oynayacağınızı seçiyorsunuz. Şunu hemen hatırlatmakta yarar görüyorum. Eğer oyunu oynarken yanınızda size yardım edebilecek biri varsa, hemen onu da dahil edin. Çünkü tek kişi ile oyunun hemen hemen hep aynı yerlerine kadar ilerleyebiliyorsunuz. İki kişi ile hem oyunun gerçek zevkine varabilirsiniz hem de daha fazla yol alabilirsiniz. Bu seçimi yaptıktan sonra, bu sefer hangi kaplumbağa ile yola çıkacağınızı seçeceksiniz. Ekranda dört kaplumbağanın birer resmi bulunacaktır. Bunların herbiri kendi silahını kullanmada uzman. Silah olarak sopa, kılıç,bıçak ve nunchaku (zincirli sopa) kullanıyorlar. Oyunu defalarca değişik kişilerle oynadım. Bana en uygun olanı zincirli sopa ile döğüşen oldu. Çünkü yaptığı hareketlerle uzak mesafedeki rakipleri kolaylıkla öldürebiliyor. Bunda da elindeki silahın etkisi haliyle çok büyük. Bu seçimi de yaptıktan sonra, oyunun çok kısa bir demosu ekrana gelecek ve hemen ardından size ilk göreviniz bildirilecek.

Bu ilk görevdeki temel amacımız, Aprili tutsak olduğu yerden kurtarmak. Bunu gerçekleştirebilmek için çok zorlu sınavlardan geçmemiz gerekiyor. Baş düşmanımızın adamları acımasızca üzerinize saldıracaktır. Hareketlerin büyük çoğunluğunu fire+ joystick yardımıyla yapacaksınız. Zaten belli bir hareketi kavradığınızda işiniz bir parça kolaylaşacaktır. Sağa doğru ilerlemeli oyunda her bir karede belli sayıda düşmanla karşılaşacaksınız. Bu düşmanlar ilk etapta size yumruklarıyla saldıracaklardır. Ama sonraları ellerindeki bazuka ve bumerang tipi silahlarla karşınıza çıkacaklar. Size ateş ettikleri an kurtulmanın en iyi yolu zıplamak. Böylece atılan mermi ya da diğer araçlardan kurtulabilirsiniz. Bazen kanalizasyon çukurlarından bile rakipleriniz çıkıp üzerinize saldıracaktır. Bu ilk bölümün son karesinde April'in tutsak edildiği odaya gireceksiniz. Mücadelenin bu kısmı oldukça güç. Çok sayıda rakiple mücadele vermek zorunda olmanız, sizi bir hayli terletecektir. Hatta son iki robotu yok edene kadar sabrınız en uç sınırına dayanacak. Bunların hemen peşinden ünlü rakiplerimiz arasında olan silahlı domuzun saldırısı ile karşı karşıya geleceksiniz. Genelde diğer rakipler iki darbe aldıklarında ölüyorlar. Ama bu en son rakipte işler biraz değişiyor. Ancak seri bir biçimde köşeye kıstırıp döverseniz çok çabuk kurtulabilirsiniz. Bunu da yok ettiğinizde, sizi acı bir süpriz bekleyecek.. April, sizden önce davranılıp kaçırılacak. İkinci bölümde yine araştırmalarımızı sürdürürken rakiplerin daha kalabalık bir şekilde üzerimize saldırdıklarını göreceğiz. Bu bölümde yolların değiştiği ve açık kanalizasyon çukurlarının oluşu hemen dikkatinizi çekecektir. Özellikle bu açık kanallara düşmemeye gayret edin. Kapalılarının yanından geçerken çok dikkatli olmanız gerekiyor. Çünkü her an kapağı eline alıp yerden fırlayan bir düşmanla karşılaşabilirsiniz.

Oyunda toplam iki hakka sahipsiniz. Her bölümün ilerleyen kısımlarında size çok sevdiğiniz birşey verilecek. Bunun pizza olduğunu herhalde tahmin etmişsinizdir. Bu pizza yardımıyla azalan enerjiniz artacaktır. Ekranın sağ ve sol üst köşelerinden enerjinizi ve kalan haklarınızı görebilmeniz de mümkün. Enerjiniz bir derece olarak hazırlanmış. Her bir darbeden sonra dereceden bir çizgi eksilecektir. Ölen kaplubağanızdan sonra kaçıncısı ile savaştığınız size oyun içinde bildirilecektir. İlk birkaç oynayışınızda, hareketleri tam olarak bilmemeniz yüzünden başarısızlığa uğrayabilirsiniz. Ama hareketlerin niteliklerini öğrendikten sonra karşınızda hiçbir düşmanın dayanmasına imkan yok. Bu sevimli pizzakolik yaratıkları seviyorsanız ve filmlerini de seyretmişseniz, bu oyunu mutlaka oynayın. Çünkü bu yaratıkların oyunu gerçekten çok zevkli.Gelecek aya kadar hoşçakalın..

GÖKMEN BAYIN

Herkese merhaba. Bu ay tanıtım listemizde olan oyunlardan biri de Spell Bound yani sihir gemisi. Sihir gemisi deyince hemen aklınıza shoot'em up ya da adventures türü oyunlar gelecektir. Bu oyunumuz sözüne ettiğim türlerden çok farklı bir konuma sahip. Aslında bu oyunu belli bir kategoriye sokmak da çok zor. Spell Bound'da esas amaç hafızaları kontrol etmek. Durum böyle olunca öyle tahmin ediyorum ki bu oyunu zeka oyunları kategorisine koymak pek de yanlış olmayacak. Oyundaki temel amacınız oldukça basit, isterseniz bunun ne olduğunu görmek için hemen disketimizi yüklemeye başlayalım.

Oyunu yüklemeye başladıktan sonra ilk olarak önünüze ikili bir seçenek gelecektir. Bu seçeneklerden alttaki olan Control Section'ı seçtiğinizde kısa bir yüklemeden sonra bir başka ekran önünüze gelecektir. Bu pencerede, solda, yukarıdan aşağıya doğru sıralanmış bazı şeyler hemen dikkatinizi çekecektir. Bu seçeneklerden en üstte bulunanı oyundaki gemi sayınızı seçmeye yarıyor. İlk etapta gemi sayınız size 7 olarak verilecektir. Siz bu sayıyı 3 ila 15 arasında değiştirme imkanına sahipsiniz. İkinci olarak geminizin hızını ayarlayacaksınız. Bunlardan yavaş, orta ve hızlıdan birini seçerek bu ayarlamayı yapabilirsiniz. Üçüncü olarak oyunu efektle mi yoksa müzikle mi oynamak istediğinizi seçeceksiniz. Son olarak da geminizin yakıt durumunun nasıl olmasını istediğinizi belirledikten sonra buradaki işlemlerinizi bitirmiş olacaksınız. Ayrıca HELP yardımıyla da oyunda neyin, ne işe yaradığını bulabilirsiniz. Quit dediğinizde buradan ayrılacaksınız.

Oyuna başlarken ekrana gayet sade bir grafik gelecektir. Bu grafiğin hemen alt kısmında bir çerçeve içinde size bir kelime verilecektir. İşte sizin bu kelimeyi aklınızda tutmanız gerekiyor. Hem de harfi harfine. Çünkü oyunun demosunda da göreceğiniz gibi çılgın profösörün gizlediği anahtarları bulabilmek için bir takım zorlukları bu kelimelerle geçeceksiniz. Kapıyı açmak için beş ayrı anahtara ihtiyacınız var. Bu anahtarlar da beş ayrı bölümde gizlenmiş. Oyuna ilk olarak bir mağara içinde başlayacaksınız. Helikopterinizle önünüze geleni avlamaya başlayın. Vurduğunuz her rakip size bir harf bırakacaktır. Bu harfleri teker teker toplamaya başlayın. Ama size verilen kelimenin harf sırasına göre. O bölümü atladığınızda her rakip size bir harf bırakmaya devam edecektir. Zaman zaman geri dönerek almadığınız bazı harfleri toplamak zorunda kalacaksınız. Yalnız bazı rakipleri vururken bıraktıkları harflerle sizin geçiş yerlerinizi kapatmamalarına dikkat etmeniz gerekiyor. Bazen yolunuza devam etmek için işinize o anda yaramayan bir harfi almak zorunda kalıyorsunuz ki bu da pek iyi olmuyor. Böyle bir anda tek çare olarak harfe ateş ederek onu uzaklaştırmak gözüküyor. Oyunun ikinci bölümü denizde, üçüncü bölümü karla kaplı bir dağda, dördüncü bölümü uzayda, beşinci bölümü ise. İsterseniz beşinci bölümün nerede geçtiğini söylemeyelim. O da sizin için süpriz olsun.

SPELL BQUND'un bence en büyük özelliklerinden bir tanesi de insanı hayatından bıktıracak düzeyde bir zorluk derecesine sahip olmayışı. Oyunu oynarken insanın basit bir zorlukla karşılaşması gerçekten çok güzel. Helikopterin ortamın şartlarına göre bir hal alması dikkatinizi çekecektir. Grafikleri gayet basit olmasına rağmen yine de başarılı bir düzeyde. Spell Bound'u özellikle İngilizce'yi yeni öğrenen küçük arkadaşların, hem kelime haznelerini arttırmak açısından hem de hafızalarını ölçmek yönünden hoşlarına gideceği bir oyun olarak görüyorum. Gelecek aya tekrar karşı karşıya olmak üzere şimdilik hoşçakalın..

GRAFİK	%75
SES	%75
OYNANABİLİRLİK	% 80
GENEL	% 80

MICROPROSE GOLF

Polat Yarışçı & Barış İntepe

Güzel bir bahar sabahının ilk saatlerinde, çimlerin üstündeki çiğler daha kurumamışken oynanabilecek bir golf oyununun ne kadar zevkli olacağını bir düşünün. Tabii ki bu soğuk kış aylarında,böylesine güzel hayaller kurmak bile insana büyük keyif veriyor. Peki bu hayalleri bir parça olsun gerçekleştirmek ister miydiniz? İşte size bir fırsat! **Microprose Golf.**

Microprose Golfu oynarken; topu 45 feet uzaklıktaki deliğe tek atışta sokmanın keyfini ya da kuma saplanan topunuzun, size verdiği hırsı yaşayabilirsiniz. İşte bu sporu tüm yönleriyle ekran başındakilere yaşatabilecek kalitede bir oyun. Golf sporunun tüm kuralları ve teknikleri bu oyuna mükemmel bir şekilde uyarlanmış. Hiçbir

golf oyununda dikkate alınmayan detaylar ise bu oyununa ayrı bir hava ve üstünlük getirmiş. İşte size dört dörtlük bir golf simülasyonu.

Oyuna imzasını atan firma ise hepinizin yakından tanıdığı **Microprose.** Çoğunuzun bildiği gibi birçok başarılı simülasyonun yaratıcısı Microprose, her zaman ki gibi yine yapabileceğinin en iyisini yaparak.bir kez daha bir numara olduğunu kanıtladı.

Ülkemizde pek tanınmayan bir spor dalı olan golf, yabancı ülkelerde oldukça rağbet görüyor. Özellikle Amerika ve İngiltere'de çok popüler bir olan golf, pek çok insanın boş zamanlarını değerlendirdiği hoş bir oyun. Ülkemizde ise bu güzel oyunu ancak mini golf sahalarında oynayabilmemiz çok acı.

Oyun genel açıdan çok iyi dizayn edilmiş. Oyuna eklenen replay seçeneği ve vuruştan sonra kameranın topu takip etmesi çok iyi düşünülmüş. Üstelik birçok kamera çeşidi sayesinde, atışı değişik açılardan izleyebilme imkanı da bu oyunda sağlanmış. Oyun içinde, vuruşlar dahil olmak üzere tüm işlerimizi mouse yardımıyla yapabiliyoruz. Oyunu üstün yapan diğer bir özellik de ses ve grafiklerin mükemmelliği. Bir golf oyunu için, şaşırtacak derecede detaya inilmiş. Ağaçlar, kum çukurları, su birikintileri, kalın otluklar ve bunun gibi birçok engel sizi bekliyor.

Microprose Golf disketini drive'a taktıktan kısa bir süre sonra, bir demo ile oyuna başlıyorsunuz. Daha sonra karşımıza bir menü ekranı geliyor.Şimdi biraz bu menüden bahsetmek istiyorum.

NEW ROUND: Bu seçenek ile yeni bir turnuvaya başlayabilirsiniz.

DRIVING RANGE: Bu bölüm ise.uzak mesafe vuruşlar için antrenman yapmanızı sağlayan bir seçenek.

PUTTING PRACTICE: Yakın mesafe vuruşlar için antrenman yapmak istiyorsanız bu seçeneği seçmelisiniz.

LOAD ROUND: Daha önce kaydettiğiniz turnuvayı yüklemek için bu seçeneğe gelmelisiniz.

REPLAY: Kayıtlı olan replay'leri yükleyip göstermek için.

VIEW STATS: Oyun alanını yüklemek için.

DEMO: Oyun hakkında genel bir görüş elde etmek istiyorsanız bu seçenek sizin için ideal.

Eğer ***NEW ROUND*** seçeneğini işaretlerdeniz karşımıza yeni bir menü listesi daha geliyor. Bu menü listesi ile turnuvanın türünü belirleyebilirsiniz. Yani isterseniz dört Kişilik bir golf partisi düzenleyebilir; ya da tek başınıza madalya için mücadele edebilirsiniz. Ayrıca kendinize güveniyorsanız bilgisayar ile de kapışmanız mümkün. Menülerde gerekli işlemleri tamamladıktan sonra oyuncuların isimlerini girerek oyuna başlıyoruz.

Oyun sırasında karşımıza ilk önce golf sahasının üç boyutlu genel bir krokisi çıkıyor. Bu grafiği sağa veya sola çevirerek değişik açılardan görüntü alabilir ve sahayı daha iyi tanıyabiliriz. Sol üst köşede vuruşu yapacak oyuncunun ismi ve bayrak ile, vuruşun yapılacak yere olan uzaklığı gibi önemli bilgiler yer almakta. Ayrıca mouse yardımıyla, kroki üzerinde topun gidiş yönünü belirlemeniz de mümkün. Bu ekranı sağ köşede bulunan ok ikonu ile geçebilirsiniz.

Şimdi ise vuruşun yapılacağı ekrandayız. Sol üst köşede bulunan ikon yardımıyla ana menüye dönebiliriz. Onun altında yer alan ikon ise topu takip eden kameranın bakış açısını ayarlamak için. Sağ üst köşede bulunan ikon, tekrar kroki ekranına dönmenizi sağlıyor. Hemen altındaki ikon ise dürbün ile sahayı taramanızı ve topun düşeceği alan hakkında bir fikir edinmenize yardımcı oluyor. Bundan sonra gelen ikon ise.diğer golf oyunlarında pek fazla rastlamadığımız bir özellik. Çünkü bugüne kadar çıkan golf oyunlarının hiç biri,ayağın duruş pozisyonu ve topun bize olan uzaklığını, ayarlamanıza izin vermiyordu. Bu seçenek sayesinde, istediğiniz tür ayarlamayı yapmanız mümkün. Bence bu seçenek oyuna büyük bir gerçekçilik kazandırmış. En alt sağ ve sol köşede bulunan oklar ile bakış açımızı ayarlamamız mümkün. Bu oklar oyun içinde bize epey yarar sağlıyor. Özellikle yakın mesafedeki vuruşlarda.oklar sayesinde çok ince ayarlamalar yapmanız kolaylaşıyor. Bu ikonun hemen altındaki golf çantası ise vuruşu yapacağınız golf sopanızı seçmenizi sağlıyor. Fakat bilgisayarınız otomatik olarak, hangi sopa ile vuruş yapacağınızı önceden belirlediği için sopa seçme derdinden de bu sayede kurtulmuş oluyorsunuz. Ama siz ille de ben kendim seçeceğim diyorsanız, vuruşu yapmadan önce gerekli sopayı bu bölüme gelerek belirlemelisiniz. Tüm işlemlerinizi tamamladıktan sonra, sağ tarafı gösteren ikonu işaretleyerek vuruşunuzu yapabilirsiniz.

Şimdi bu oyunun en önemli noktasına geldik.Çünkü, oyunda başarılı olmanın tek yolu, topa iyi vurabilmekten geçiyor.Eçjer aşağıdaki anlatacaklarımı iyi kavrayabilirseniz, hem topu istediğiniz noktaya atabilir, hem de turnuvada başarılı bir sonuç elde edebilirsiniz. Vuruşu yapacağınız ekranın ortasında iç içe geçmiş iki daire göreceksiniz. Bu dairelerin dış tarafında kalan çember.sopanın yerden yüksekliğini, iç tarafındaki çember ise topa vuruş kuvvetimizi temsil etmektedir. Eğer uzak mesafede başarılı bir atış yapmak istiyorsanız.sopayı başınızın hizasına kadar kaldırıp,mouse tuşu ile vuruşunuzu gerçekleştirmelisiniz. Fakat sopayı biraz fazla kaldırıp, başınızın hizasını geçerse, top hem çok fazla kavis

alacaktır, hem de istediğiniz noktaya düşmeyecektir. Bence oyuna başlamadan önce, bol bol antrenman yaparak.kendinizi çeşitli vuruşlara alıştırmalısınız.

Sonuç olarak Microprose Golf; Amiga tarihindeki en detaylı ve en iyi hazırlanmış golf oyunu. Arkadaşlarınızla veya tek başınıza.saatlerce oynayabileceğiniz çok güzel bir oyun. Kullanılan vektör grafikler hem çok hızlı hem de çok iyi tasarlanmış. Eğer golf sporu ile bütünleşmek ve biraz olsun şehrin bunaltıcı yaşamından uzaklaşmak istiyorsanız, Microprose Golf tam sizin için demektir. Bu oyunu mutlaka alın.

GRAFİK	% 80
SES	%70
OYNANABİLİRLİK	% 100
GENEL	%90

FUZZBALL

SELAHATTİN DİNDAŞ

PLATFROM OYUNLARINI SEVENLER! İŞTE BU AYIN EN İYİ OYUNLARINDAN BİRİ OLAN FUZZBAL KARŞINIZDA. EN BABA OYUNUNUZ OLMAYA ADAY BİR OYUN. BENCE BU YAZIYI OKUYUN VE EN YAKIN BİLGİSAYARCIYA GİDİP BU OYUNU ALIN.

LAST NINJA ya da Hüseyin'in tabiriyle LAZ NINJA deyince aklınıza gelen ilk isim "SYSTEM 3" oluyor değil mi? İşte sesi soluğu çıkmayan firmanın son HIT'i. Oyun klasik bir platform oyunu ama bu tarz oyunları bekleyenler için mükemmel bir oyun. Mükemmel grafik ve müzikleri sayesinde kendisini oldukça çok sevdiriyor. Bu oyunu öteki platform oyunları gibi kardeşlerinize tavsiye edemeyeceğim çünkü oyun oldukça zor. Bu tarz oyunların ustaları bu oyunu severek oynarlar artık. Konumuz oldukça iyi. Bir büyücünün eşyaları İle oynayan kahramanımız yanlış büyüler sayesinde birden tüylü bir yaratığa dönüyor. Yani şu abimin spor ayakkabılı virüsleri varya onlar gibi. Bu arada birçok tüylü yaratıkta meydana çıkıyor. İşte bilmediğiniz eşyalarla oynarsanız başınıza böyle olaylar gelebilir. Tabii ki bu yaratıklar sizin gibi iyi niyetli değil. Amacınız bu yaratıklardan kurtularak eski halinize dönmek. Şimdi oyunumuzun oynanışına bir göz atalım.

Bu oyunda yapmanız gereken tek şey ekrandaki bütün parçaları ve yiyecekleri toplamak. Bulundukları kara parçalarının yani platformların üzerinde yürüyen yaratıklar var (İşte kötü yaratıklar). Bu yaratıkları bir kere vurarak öldürmeniz çok zor. Size bu oyunda lazım olacak en önemli şey 'AUTO-FIRE' dır. Eğer AUTOFIRE'ınız yoksa işiniz çok zor olacaktır. Çünkü bu yaratıkları vurduğunuzda başka bir renkte yaratık oluyorlar. Eğer bu yaratıkları değişik bir renk top haline getirip üzerlerinden geçerseniz yok oluyorlar. Aksi halde yani onlara değmezsiniz onlar daha zor vurulan ve daha hızlı hareket eden bir yaratık hali-

ne geliyorlar. Üstelik başka kara parçalarının üzerine de geçebiliyorlar. Daha ilerideki kademelerde karşınıza daha zorlu yaratıklar çıkacaktır. Bazı kademelerde karşınıza bu yaratıklara göre daha büyük ve elinde elma şekeri bulunan küçük çocuklar çıkacak. Bu çocukları öldürmeniz zor ama öldürdükten sonra ötekilerin aksine yerine başka çocuk gelmiyor. Bence bu çok iyi bir şey. Bir de bunların gittikçe kötüleştiğini düşünsenize. Oyunda hiçbir şey yapmadan gezer veya durursanız kademelerdeki kapı, pencere ve ızgaralardan baz kuşa benzer yaratıklar çıkar. Bu kuşa benzer yaratıklar ısırdığında sizin bir hakkınız gider. Ama çok iyi birşey olur. Siz öldüğünüzde ekrandaki size zarar veren bütün yaratıklar ve diğer şeyler yok olur. Yalnız hakkım gitti diye fazla üzülmeyin. Çünkü her kademe geçişinizde eğer dikkatli oynarsanız oyu'size bir hak veriyor. Bu da oyunu insana daha çok sevdiriyor. Oyunda karşınıza daha zorlu böcekler de çıkacaktır. Bu böcekleri öldürmeniz imkansızdır. Onları ancak üzerlerinden atlayarak aşabilirsiniz.

Ekranda bazı paralar ve küp benzeri *parçalar* vardır. Bunlar ya sağa sola ya da yukarı aşağı zıplarlar. Bu objeleri vuramazsınız. Ancak altlarından geçebilirsiniz. Daha önce de söylediğim gibi ancak sizi sineğe benzeyen yaratıklar ısırdığı zaman bu parçalardan kurtulabilirsiniz. Yoksa onları yok etmek için zaman kaybetmeyin.

Oyunumuz genel açıdan oldukça zevk Sevimli ve bol renkli grafikler oyunu bize oldukça çok sevdiriyor. Hele oyunun müzikleri çok şeker ve güzel. Oyun ilerledikçe zorlaşıyor. Sonsuz hak da bile oyunu bitirmek zor. Oldukça çok zorlanacaksınız. Ama bu sizin için zor değil. Bu arada oyunun tek disketlik versiyonunu almayın. Bayinizden ısrarla iki disketlik versiyonunu isteyin. Mega başarılar.

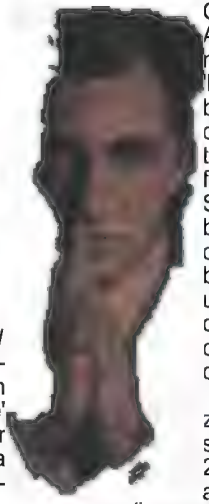
SYSTEM 3 / 2 DİSKET 512K

GRAFİK	%80
SES	%80
OYNANABİLİRLİK	%80
GENEL	%80

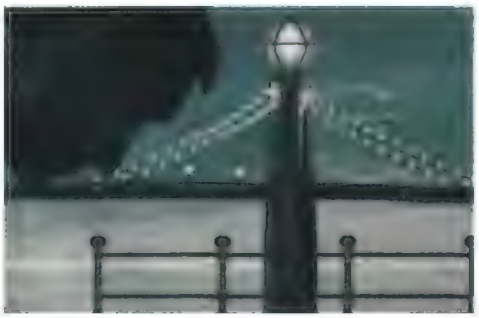
The Godfather

GÖKMEN BAYIN

Oskar ödülleri, her yönetmenin ve oyuncunun hayalindeki ödüldür. Her yıl çevrilen yüzlerce filmin arasından sıyrılıp bu ödüle kavuşmak, sinemacılar için en büyük gurur vesilesi olsa gerek. 1926 yılından bu yana Sinema Sanat ve Bilimleri Akademisi tarafından verilen Oskar ödülleri her yıl dünyanın gündemine gelir. Ünlü İtalyan yönetmen



F.F. Coppola da bu şekilde adını sinema tarihine yazdırmayı başaranlardandı. 1972 yılında Coppola Godfather isimli bir film yaptı. Yeraltı örgütlerinin- ve bunları idare eden ailelerin yaşamlarını son derece gerçekçi bir yaklaşımla ele alan yapıt bir anda bütün dikkatleri üzerine topladı. Marlon Brando'nun büyüleyici oyunuyla daha da fazla beğeni toplayan filmde arabalardan silahlara, kıyafetlerden konuşmalara kadar herşey gerçeğe uygundu. 1973 yılında Oskar'a aday olan filmlerden biri de Coppola'nın Godfather'ı oldu ve film o yıl gösterdiği başarılara bir yenisini daha ekleyerek bu büyük ödülü aldı. Aradan uzun bir



zaman geçmemişti ki Coppola tekrar kolları sıvadı ve Godfather II'nin çekimlerine başladı. Konu yine aynıydı, değişen tek şey kuşaklardı Gelişen olaylar artık bir diğer kuşağı etkilemeye başlamıştı. 1975 yılında düzenlenen ödül törenlerinde Godfather II'nin Oskar'a sahip olduğu açıklandı. 1990 yılının sonlarına doğru serinin sonuncusu olarak Godfather III tamamlandı. Ama bu sefer beklenen olmadı. Geçmişte iki Oskar kazanan Godfather, bu kez bekleneni veremedi. Belki de ilk iki filmdeki hava bir türlü sağlanamamıştı. Ama film yine de çok konuşuldu. Sinema tarihinde böylesine beğeni kazanmış bir filmi oyun haline getirmemeleri biraz haksızlık olur diye uzun bir süredir düşünüyorduk ki nihayet Godfather III oyun olarak piyasaya sürüldü.

Oyunu oynarken kendinizi ister istemez yıllar öncesinde bulacaksınız, hem de 2. Dünya savaşının hemen ardındaki New York sokaklarında. Üstüste dizilmiş tuğlalarla oluşturulan ufacık balkonlu evler ve şu anda hepsi birer antika olan arabalar sizi zaman tünelinden geçirecektir. Suç, bu yıllarda artık New York'un ayrılmaz bir parçası haline gelmiştir. Elinde belli bir güç bulunduran herkes şehirdeki kontrolü eline geçirmek istemektedir. Bu istek gitgide büyümüş ve sonunda bir yarış haline gelmiştir. Toplam beş aile kontrolü sağlamak için çaba harcıyordu. Şehrin gecekondu bölgelerinde kavga artık savaşa dönüşmüştü. Bu savaşta bizim kahramanlarımız Corleone ailesiyle.

Oyunun açılışındaki görüntüler bir hayli etkileyici. Grafiklerde adeta fotoğraf özelliğini görebiliyorsunuz. New York'un büyük binalarından gecekondu bölgelerine geçiş mükemmel bir şekilde gerçekleştirilmiş. Oyunda klasik olarak yine ekranın sağına doğru ilerliyoruz ve kötüleri yok ediyoruz. Rakipler sağdan ve soldan gelirken bunlara binaların üstündekiler de eşlik edecektir. Bu sırada önünüzden geçen arabalara dikkat etmeniz gerekiyor. Bunlardan bazılarının içinde rakip aile fertleri bulunmakta ve sizi hiç acımadan avlayabilmektedirler. Öne doğru hareket etmek için joystick'inizi aşağı çekmeniz gerekiyor. Bu arada vurduğunuz kişiler size bazı şeyler bırakacaktır. Bunları almayı ihmal etmeyin. İlerledikçe bir yerde takıldığınızı göreceksiniz. Bu anda merdivenlere tırmanın. Teker teker rakiplerinizi haklamanız gerekiyor. Bazı rakipleriniz size yumruklarıyla saldıracaktır. Bunlara da birkaç el ateş edip yok edebilirsiniz. Size alınan mermileri de takip ederseniz bunlardan kurtulmanız mümkün olacaktır.

Godfather, grafik olarak bir hayli ilginç. Animasyonlardaki yavaşlık insanın canını biraz sıkıyor ama oyun yine de oynamaya değer. Eğer filmi de gördüyseniz bu altı disketli oyunu mutlaka deneyin. Gelecek aya kadar hoşçakalın..

SES	%70
GRAFİK	%80
OYNANABİLİRLİK	% 65
GENEL	%80

TUNÇ DİNDAŞ & HÜSEYİN YEŞİLBAŞ

Selam DEMO severler. İşte bu ay yine sizlerle beraberiz. Bu arada bir mektubumuz var. Daha sonra bu mektuba değineceğiz. İlk önce ülkemize gelen PUBLIC DOMAIN'lerden bahsedeceğiz. Sonra köşemize gönderilen iki disketlik bir demodan bahsedeceğiz.

Bu ay ülkemize az sayıda PUBLIC DOMAIN geldi. Bunların en önemlilerini sizler için tanıtacağız.

BYTE KİLLER 3.0:

Coder'lam vazgeçemediği Absolute File Cruncher olan Bytekiller'ın V3.0'ı geldi. Yenisinin eskisinden görünüş olarak pek bir fark yok. Sadece Crunch ve Decrunch Rutinleri biraz geliştirilmiş sanırım. Bu sayede hızı biraz artmış gibi görünüyor. Assembler'la ilgileniyorsanız bulundurmanız yerinde olur derim.

IMPLODER 4.0:

Eski copyright'lı cruncher olan IMPLODER'ın yeni PUBLIC DOMAIN versiyonu geldi. POWER PACKER'dan sonra en çok kullanılan Executable File Cruncher oldukça kullanışlı. Müziği ve genel görünüşü oldukça değişmiş. Bir yerden temin edip kullanın.

FUTURE DEMO by FUTURE DREAMS

Genellikle makerlarla yapılmış bu demo disketinin içinde ayrıca çeşitli oyunlardan çalınmış grafikler bulunuyor. Tanınmış demoların müzikleri de bazı partlarda kullanılmış. Kullanılan müziklerin sahiplerinin isimlerinin yazılmaması, bütün bu uğraşa eksi puan kazandırıyor. Halbuki **DEMO SCENE**'nin de başkasının grafikleri veya müzikleri kullanıldığında demonun içinde belirtilmesi gerekir. Tabii yine de **FUTURE DREAMS** bu disketler üzerinde uğraşmış gibi gözüküyor. Bu da artı puan. Demonun herhangi bir konusunun olmaması ve yeni bir şeyler göstermemesi de bu uğraştan bir şeyler götürmüş gibi.

Ayrıca disketleri içinde **3D CONSTRUCTION KIT** ile yapılmış bir oyun var. Disketlerini en kısa sürede sana dolu olarak geri göndereceğiz. Çalışmalarının devamını dileriz.

Şimdi köşemize gelen mektubun özetini hep beraber okuyalım.

Yoo.'This is TUFAN Mustafa is back!

SHOWTIME adlı bir bölüm açtığınız için teşekkürler. Çılgın bir democu olarak beni ne kadar mutlu ettiğinizi anlatamam. Sizden bazı dileklerim olacak:

a> Demo bölümünde şimdiye kadar kırılan rekorlar hakkında bilgi verirseniz sevinirim.

b> Türk demo ve introcular hakkında (grup ya da kişiler) bilgi verirseniz yine mutlu olurum.

c> Her ay Eurochart' in # Tier ini yayınlar mısınız[0] Müzik, demo. gfx gibi.

d> Eğer yaptığım introyu gönderirsem. disketim geri döner mi?

e> Bizde demo, megademo tanıtımı yapıp size gönderebilir miyiz?

f> Siz de Budbrain Megademo I Disk B var mı?

g> Alcatraz Müzik Disk 1, Action Replay'i devre dışı bırakıyor. Sizce Program bilerek mi yoksa yanlışlıkla mı devre dışı bırakıyor, kurtulma yolları?

h> Bronx Megademo hakkında açıklama yapar mısınız?

Mustafa TUFAN

a> Bu tarz rekorlar kırıldıkça köşemizde bunlardan bahsedeceğiz. Bu ay birini yazımızın sonlarına doğru bulabilirsiniz.

b-c> Bu iki soru zaten yazımızın sorumlulukları içinde bulunduğu için yeri geldikçe bu konulara detaylı eğileceğiz.

d> Yaptığın introyu demoyu ya da yaptığın herhangi bir programı bize çekinmeden gönderebilirsin. Gönderdiğin her disket sana, dolu olarak geri dönecektir (Yalnız mektubun içine yeter miktarda posta pulunu eklemeyi unutmayın.).

e> Tanıtılmasını istediğiniz demoları bize gönderebilirsiniz.

f> Budbrain Megademo Disk A-B tabii ki bizde var.

g> Evet bu tür kırıcı hardware'leri kapatmanın birkaç yolu mevcut. Eğer programı yapan coder, müziklerin, gfx ya da code'un kurcalanıp değiştirilmesini istemiyorsa, ki bu onun hakkıdır. Gerekli adres düzenlemeleri ve register ayarları sayesinde bu kartuşları kapatabilir. Bu iş yanlışlıkla yapılamayacak kadar düzgün bir ayarlama gerektirir. İki yol var; ya kartuşun yeni bir versiyonun (bu programdan kurtulabilen) çıkmasını beklemek, ya da en kısa zamanda MC 68000 öğrenip, programın içinden bu rutini söküp almaktır. Geçmiş olsun.

h>Bronx megademoyu geçen sayıda tanıtmıştık.

BİR REKOR:

Geçen ay Hollandalı grup VISION tarafından bir rekor kırıldı. Ayrı ekran üzerinde tek pixel bnaltı tane sinüs scroll yapan grup, bu demoda yeni bir tür filled vector yaptı: BURNİNG VECTOR.

HABERLER:

* Ünlü ikili TIP & MANTRONIX / PHENOMENA yeni girdikleri MANIACS OF NOISE'dan çıktılar. Oyunlara müzik yapacaklarını ve her zaman PHENOMENA'da olacaklarını söylediler.

* 4MAT'dan sonra NUKE'de ANARCHY'den çıktı. Oyun müzikleri yapmak üzere CORE DESIGN'a girdi. Ayrıca DAN/ANARCHY'de bu firmada programcı olarak işe başladı.

* SAM & HOOLIGAN/DOUBLE TROUBLE'dan çıkıp BRONX'a girdi. DOUBLE TROUBLE artık yok.

* Ünlü crack grubu ENDLESS PIRACY dağıldı.

* SELİM/THE COMPANY'den çıkıp SKIDROW'a girdi.

Şimdi de EUROCHART ilk üçler:

BEST CODERS	BEST GFX
1 .Azototh/Phenomena	1 .Uno /Scoopex
2.Slayer/Scoopex	2.Mitrandir/Acme
3.Corto/Quartex	3.Golem/Anarch\
BEST MUSICIAN	**BEST GROUPS**
1. TIP/Phenomena	1. Phenomena
2. 4MAT/Anarchy	2. Anarchy
3. Heatbeat/Carillon	3. Silents
BEST MEGA DEMO	**BEST INTRO**
1. Phenomena 'Enigma'	1. Anarch)
2. Silents 'Ice'	2. Rebels
3. Silents 'Global Trash'	3. Skid Row

BEST ONE PART DEMOS

l.Quartex 'Substance'
2. Sanity 'Elysium*
3. Phenomena 'Joyride'

Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. Bol demolu günler dilerim.

*F. **Kağan** Gürkaynak*

Herkese merhabalar. Bu ay yine biraz değişiklik yapalım. Hatırlarsanız daha önceleri, Amiga Basic ile yapılması zor olan belirli işleri nasıl halledebileceğimiz konusunda örnekler vermiştik. Bu iş için sık sık Library fonksiyonlarına başvurduk. Nereden geldiği özellikle yeni başlayanlar için oldukça anlamsız olan birçok terim, kelime ve emir kullandık. Bu ay biraz Basic'in kendisine ait emirle üzerinde durmak istiyorum. İki dakikada etkileyici birşeyler gösterebilmek için yapılacak tek program, grafik üzerinedir. Biz de kolaya **kaçalım** ve biraz grafik ile ilgilenelim.

Basic elkitabımızı biraz karıştıralım ve kendimize uygun bir emir arayalım. Eveeet, grafik emirlerinden Circle bu ay ilgimizin odak noktası olacak. Bakalım Circle emri ile neler yapabileceğiz? Daha önceden mutlaka bildiğiniz gibi Circle emri genel olarak ekrana daireler ve elipsler gibi yuvarlak şekiller çizebilmek için kullanılır. El kitabından bu emir ile ilgili parametreleride öğrenebiliyoruz.

CIRCLE STEP(x,y),r,Renk,Başlama,Bitiş.Ekran Oranı

Step kullanıldığı takdirde, koordinatlar son kullanılan koordinatlara eklenecektir.

```
PSET (320,100),1
CIRCLE STEP (0,0),50
```

Ekranın (kabaca) ortasına bir nokta ve etrafına yarıçapı 50 olan bir daire çizecektir. Ekran oranı adı verilen değer, oldukça önemli. Bildiğiniz gibi ekranın yatay ve dikey çözünürlüğü aynı değil. Yukarıdaki örnekte eğer dairenin yatay ve dikey yarıçapı 50 olsa idi, daireden çok bir elipse benzeyecekti. Ekran oranı ile yatay ve dikey çözünürlüğün oranlarını girerek (Eğer değer girmezsek 0.44 olarak alınır. 640x200 için doğru oran) dairelerimizi, daire gibi gösterebiliriz. Aynı sayıyı kendimize daireler yerine elipsler çizmek için kullanabiliriz. Hemen size bir örnek:

```
SCREEN 1,320,200,2,1
WINDOW 2,,(0,0)-(311,185),16,1
  FOR g = 0 TO 80 STEP 2
    CLS
    FOR f = .0001 TO 1 STEP .1
    CIRCLE (100,100),(80-g*f),,,,f
    CIRCLE (100,100),(80-g*f),,,,1/f
    NEXTf
    WHILE INKEY$ = "": WEND
  NEXT g
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
```

Burada çok işe yarayan bir teknik kullanılmış, iki elipsin içice dönüşümü, genelde hep eğlencelidir. Burada iki eş merkezli elips alınmış, f sayısı, ekran oranını tutan sayı. Bu sayede çemberlerin biri X yönünde basık iken, diğeri Y yönünde basık yapılmış ve iki oran yavaş yavaş birbirine yaklaştırılmış. Bunun yanında yarıçap her defasında biraz daha küçültülmüş. Eğlence şimdi başlıyor. Yukarıdaki programda ufak tefek değişiklikler yapmak gerekiyor. Kendi formüllerinizi yaratın. Formül uydururken değiştireceğiniz değerleri iyi düşünün (Yarıçapı attırayım, y koordinatı önce artsın sonra azalsın, vs, vs): mantıklı değerler verecek şekilde uydurmaya başlayın. Kısa süre içinde ilginç sonuçlar çıkacağına eminim. Daha sonra daireleri değişik renklerde yapmayı, renk sayısını değiştirmeyi (Screen komutunda) deneyin. Paleti de değiştirirerek mükemmel sonuçlar alabilirsiniz. İşte size başka bir örnek:

```
SCREEN 1,320,200,2,1
WINDOW 2,,(0,0)-(311,185),16,1
WHILE INKEY$ = ""
  FOR g = OTO 3.14 STEP .08
    f = 1
      y= SIN(g)*70
      IFy<1OTHENf = .5+y/20
      CLS
      CIRCLE (50,100-y),20,1,,,f
  NEXTg
WEND
WINDOW CLOSE 2
SCREEN CLOSE 1
```

Farkettiğiniz gibi Circle, Basic'in en hızlı emirlerinden biri değil. Bu konuda fazla birşey yapamayacağız (Eğer Library kullanmayacaksak). Şimdiye kadar sadece çemberlerle ilgilendik. Biraz da doğru çizelim. Hayır, hayır yine Circle emrini kullanacağız. Circle'ın parametrelerine bakınca. Başlama ve Bitiş parametrelerini görüyoruz. El kitabına göre bu sayılar ile bütün bir çember yerine çemberin belirli açılar arasında kalan kısmını çizebilirmişiz. Açılar ise matematik sel notasyona uygun olarak yatayı 0 kabul ederek sola doğru artacak şekilde verilmeli. Bir çemberin tümü 360 derecedir. Ne var ki, matematikte daha çok kullanılan radyan birimlerine göre, çemberin çevresi 2 pi'dir (yaklaşık 6,28). El kitabına göre buraya verilecek değerler -2 pi'den. 2 pi'ye kadar olabilirmiş. Bu değerlerle iki çember çizebileceğinize dikkat edin. Aslında burada kullanabileceğiniz - negatif bir açı anlamına gelmiyor, daha çok eksi işaretinin olduğu tarafın merkeze bir doğru ile birleştirilmesini sağlıyor. Bunun yararı ne mi olur? İstediğimiz uzunlukta istediğimiz açıda doğrular çizeriz (Kolayca). Hemen size yeni bir örnek:

```
CLS
pi = 3.1415: s=2
CIRCLE (320,1001,190,2
PAINT (320,100),2
FOR f = 0 TO 360 STEP s
   a = f * pi/180
CIRCLE (320,100),180,1,-a,a
CIRCLE (320,100),80,3,-a,a
NEXT f
```

Örneğimizde derece açıların (0..360), radyana çevrilişini (0..2*pi) görebilirsiniz. Doğrular çizebilmek için açı değerlerini bir kere pozitif ve bir kerede negatif alındığına dikkat edin. Aynı örneği hafifçe değiştirmek mümkün:

```
CLS
pi = 3.1415: s=1
FOR f = 0 TO 360 STEP s
   a = f*pi/180
CIRCLE (320,75),f/2,1 ,-a,a,.8+(1/(f+1))
CIRCLE (320,75),80,2,-a,a,1 -(1 /(f+1))
NEXTf
```

Çok değişiklik yapmadık, ancak sonuç yeteri kadar farklı oldu. Yaratıcılık sırası sizde. Son bir konu kaldı. Circle ile nokta koyabilmek. Eğer başlangıç açısı ile bitiş açısını bir tutarsanız, sadece bir noktacık çizersiniz. İşte son örnek:

```
CLS
pi = 3.1415
s=1    : REM ACININ ARTMA DERECESİ
h=0    : REM BAŞLANGIÇ RENK DEĞERİ
en = 2 : REM NOKTA HALKASININ GENİŞLİĞİ
r = 40 : REM ÇEMBERİN YARIÇAPI

FOR f = 0 TO 360 STEP s
a = f * pi/180
FOR g = -en TO en
CIRCLE (320,100),r+g,h,a,a

h = h+1:IF h=4 THEN h = 0
NEXTg
NEXTf
```

Evet artık bu öğrendikleriniz ile ciddi işler yapabilecek durumdasınız. İşte uğraşabilmeniz için iki konu

1. Analog bir saat yapımı. Saatin değerini TİMİ-S den alabilirsiniz. Yapacağınız önce saat noktalarını koymak, saate basit bir çerçeve çizmek olmalı. Daha sonra TIMES değerinden saati öğrenerek akrep ve yelkovanı çizmeniz gerekecek (çizme işinden önce, ekrandaki eski akrep ve yelkovanı silmelisiniz). Daha sonra saatin değişmesini bekleyip yeni değerleri yazacaksınız. Belki saniyeleri bile gösterebilecek kadar hızlı bile olur.

2. Pasta grafiği çizimi. Input ile veya DATA satırlarından okuyacağınız değerlere göre rahatlıkla bit pasta grafiği yapabilirsiniz. İlk iş değerlerin toplamını bulmak. Bu toplamı 360 dereceye (2*pi) eşitlemek, daha sonra ise tek tek değerleri bu toplama oranlayarak ufak dilimler çizmek yetecek. PAINT emri ile dilimleri boyayabilirsiniz. Burada STEP özelliğinden faydalanmak mümkün. Zira Paint için, boyanması gereken alanın içinde bir nokta bulmanız gerekecek. Diyelim yarıçapı 100 olan ve başlangıç açısı 50 ile bitiş açısı 100 olan bir kesiti çizdik renk rengi ile boyamak istiyoruz.

```
CIRCLE (x,y),96,renk,(50+100)/2,(50+100)/2
PAINT STEP (0,0),renk
```

Hepinize kolay gelsin. Sorunlarınızı yazmaktan çekinmeyin, üşenmeyin.

VİRÜS ve KOMMODOR ABİ!

DİSKET ZARARLISI BİR SAYFADIR!

Selam virüsler! Bu ay sizlere kötü haberlerim var. Birçok yeni virüskiller ülkemize gelmiş bir çoğu da gelmekte. Amman dikkat edin kendinize iyi bakın. Ne olur ne olmaz! Bu ay dertli sorunlarınızı cevaplayacağım. Sorunlarınıza çözümler bulacağım. Ben bunu hep yapıyorum zaten!. Haydi neyse işte sorunlu mektup!

-Selam VİRÜS!

Beni tanımazsın ben MV7! Açılımını yazarsak şöyle olur. MİKROP VİRÜS 7. zararlı bir virüsüm, işte sana bazı sorular! Bunları benim için çöz yoksa halim çok kötü! Kolay gelsin.

1) Disketlerde yediğim datalar artık bana tat vermiyor. Başka şeyler bulup tıkınmalıyım. Sence ne yapabilirim?

2) Amcamın oğlu C64'de bir virüs. Ama artık bu makinanın zevki kalmadığını söylüyor ne yapabilir?

3) Kaç yaşındasın?

Oldukça uzun oldu ama neyse kolay gelsin. Çabuk cevapla sana yakında bir hediye göndericem.

-Selam MİKROP VİRÜS!

Mektubun için teşekkürler! Virüsler artık çok çalışmıyor. Okullar açıldı ya. Hepsi yuvalarına çekilmiş ders çalışıyorlar. Aman zaten doğrusu bu derslerinizi aksatmayın. Şimdi sorularının cevaplarına geçelim.

1) Disketleri yediğin gibi öteki yiyecekleri de yiyebilirsiniz. Hayret ama data tadından bıkılır mı? Heyse sana bir de günün moda yiyeceği pizzayı tavsiye ederim.

2) Amcanın oğlunu da artık AMIGA"da görmek ister misin? O zaman C64 EMULATOR kullan ve onu AMIGA'ya aktar. Artık o da seninle beraber AMIGA datalarının tadına bakabilir.

3) Kaç yaşında olduğumu soran tek kişi sen değilsin. Bırakın bunu da sır kalsın.

Galiba bu aylık bu kadar. Meraklılar için yazmalıyım" bu ay dergide öyle kayda geçecek bir haber yok. Belki gelecek ay. Bu arada FAHRİ VİRÜS MUHABİRİ olmak istiyorsanız siz de çevrenizden haberler gönderebilirsiniz. Ayrıca haberin komik resmini ve yayınlanmak üzere kendi komik resminizi gönderebilirsiniz. Acele edin.

KOMMODOR ABİ RULE ETMEYE DEVAM EDİYOR!

Selam benim okurlarım. Nasılsınız? Bu ay yine deli deli mektuplar aldım. Hepsi beni memnun etti. Ama yarışmamız o kadar duyulmadı galiba. Bilgisayar ile çekilmiş en ilginç resmini gönderen okurlara siipriz hediyeler demiştim. Neyse hediyeleri yazmadığımız için önemsemediniz galiba! Hediyelerimiz arasında HARD DISK'ler. MONITOR'ler ve 5.25 disk sürücüler olabilir!!! Bu ay bir kişiden ilginç resim aldım onu da yayınlayacağım. Görün görün! Bir de GIGA. MEGA, ZEGA virüsler bilmem ne doctorlar vardı! nerelerdesiniz beyler? Gelecek aydan itibaren değişik komik etkinliklerde bulunacağım. Sizlere bazı sürprizlerim var. Hem de bomba gibi sürprizler. KOMİKLİK RULEZ! (Sam'in sözü! Hello Hooligan!). Her türlü komikliklerinizi karikatür, grafik, yazı vs'lerinizi bekliyorum. Neyse bu ay fazla mektup var zaman kaybetmeyelim.

- Sayın KOMMODOR ABİ. (ciim)

Biz (sakın camdan filan atlamaya kalkma) Samsun'dan (deliler cennetinden\yazıyoruz. Biliyoruz Samsun'dan iki deliye sahipsiniz ama atalarımız Allah'ın hakkı dörttür demiş. Dertlerimizin hir bölümü sarı kedim hir bölümünü de mouselarımız oluşturuyor. İşte sorularımız and dertlehmiz.

1) Dert sahihi: Burç.

Amiga mı aldığım gün kedim mouse'umu görür görmez yedi. (ohh, çok güzelmiş... gark!) Sonra gidip bir tane daha aldım onu da yedi. Bir tane de. bir tane de derken. O dört ayaklı hir kuyruklu vs yaratık altı adet mouse'umu yedi. Bu sıralar bir mouse daha alacağım ama onu da yer diye korkuyorum. Ne yapmalı? Ne etmeli? Mouse'umu nasıl yedirmemeli?

2) Dert sahihi Çağlar.

Mouse'uma kuduz mikrobu bulaştı. Anlayacağım kuduz oldu. Ne yapabilirim?

- Dertli okur!

Mouse'un ile ilgili dertleri çözmek benim için çocuk oyuncağı idi. Samsun'daki yedi Amiga'cının dört tanesinin KOMMODOR ABİ fanatiği olması beni mutlu etti. Umarım bu sayıyı SİNAN abi görür!. Cevaplar!

1) Önce kedine mahsus bir mouse al. Daha sonra parana kıyıp kedine birkaç parça ciğer alırsan mouse'undan otlanmaktan vazgeçecektir, ikinci çare olarak trackball alabilirsin.

2) En yakın bilgisayarcıya gidip KUDUZ VİRÜS KİLLER v3.2 alman gerekiyor. Sabah akşam yemekten sonra birer tane vermen gerekiyor. Ayrıca on beş gün boyunca karşında oturacak. Ölmezse virüs killer'ı kullanmayı bırakabilirsin. (KOMMODOR ABİ notu: Mektup daha devam ediyordu ama dertler dert sayılacak kadar kötü değildi. Daha çok dertlenince yazın beyler.)

- Şimdi resim gönderen çılgın KOMMODOR ABİ okurunun mektubuna yer verelim. Haa unutmadan bu okurun adı GÖKHAN ÖZDEN. Mektubunu da orta ikinci sınıf sınav soru kağıdının arkasına yazmış.

. - Naher KOMMODOR ABİ hen uçuk okuyucun GÖKHAN (kısaca sülo de!) Bak sana o kadar kıyak çekip fotoğraf yolladım. Dikkatini çektiyse hu fotoğrafta bilgisayar yok. (Sen öyle san.) Bilgisayar yanımda duruyor. Markası İncilay. Hafızası O.OOOOOOJ kilobyte okulda onu, evde Amiga'yi kullanırım. (Pek işe yaramaz ama neyse) Üstünde yazdığım soru kağıdı kimin sanıyorsun. Boş bir zamanda onuda cevaplarsın. Dikkatli sakla çok zor aşırdık. Neyse amma uzattım haaa. İşte sorularım.

/; Vücut ölçülerin kaç? (Örnek 90-60-90 tabii bu seninki değil!)

2) İç çamaşırın ne marka?

3) Metrebyte veya grambyte diye bir hafıza ölçüsü var mı? Varsa hangi bilgisayarlarda kullanılır? İnci lay'larda kullanılır mı?

4) Ekranda diski tutan el hana terbiyesiz hareketler çekmeye haşladı ne yapayım?

5) Harddiskler ne kadar sert? (yoğunluğu kaç) Daha yumuşak bir disk yok mu?

6) Ram kartla go kart arasında ne fark ı.

Bunlarla kalacağını sanıyorsan yanılıyorsun. Daha benden çekeceğin var! Hıhınıhahahaaaa' Yooo dertli del] okur! Garip & komik resmini aldım. Çok güldüm. Ama kısa yazmışsın. Nedir benim bu İzmirlilerden çektiğim? Soruların ve cevaplarım.

1) Ben kahvemi ona şekerli alıyım.

2) Deutsch marka!

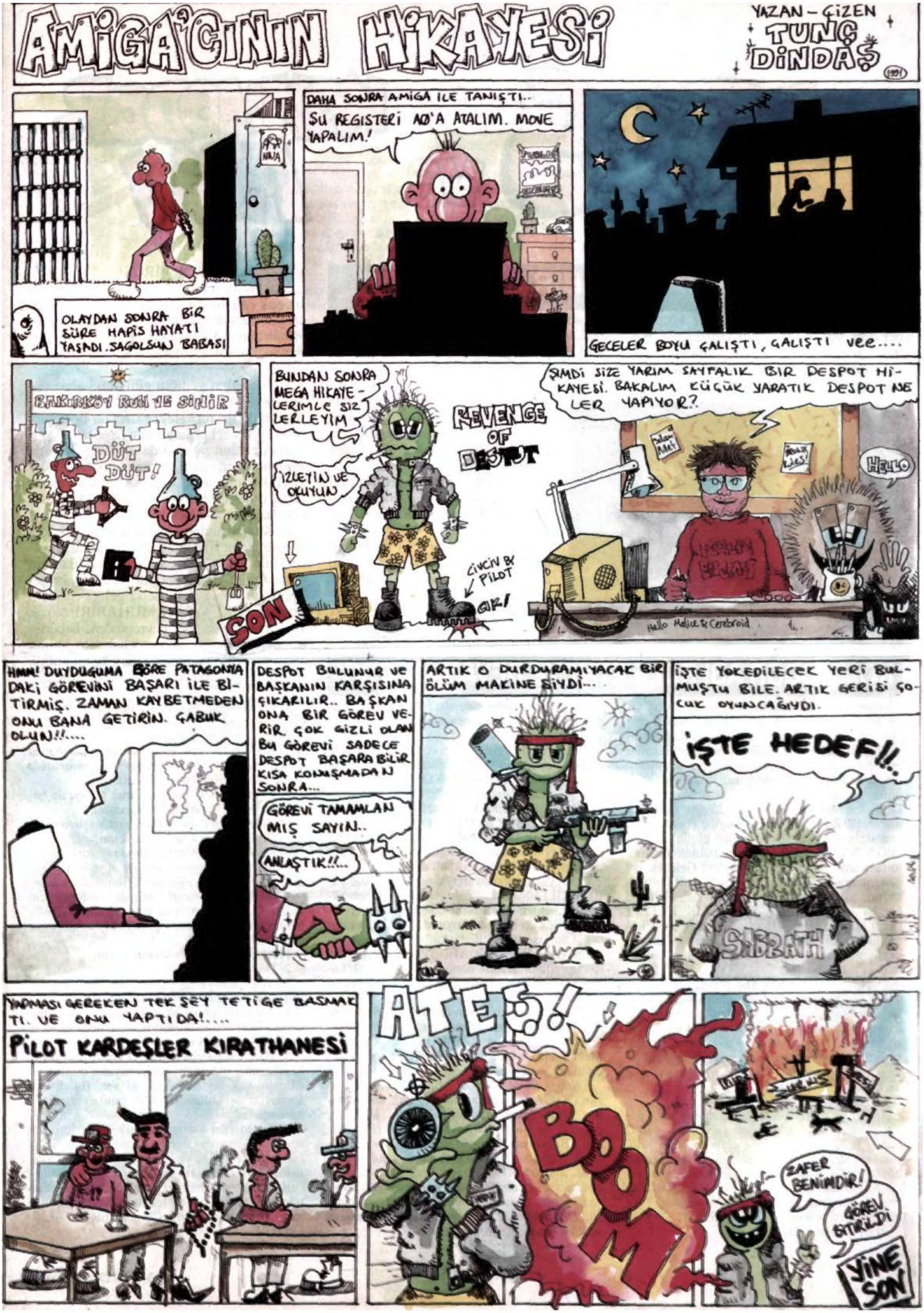
3) Yok! Sen yanlış duymuşsun. Seni kandırmışlar. Bir de kilo ve mega eklerini dene!

4) Yavrum benim bilgisayarımda öyle yapıyordu. Onu alkole alıştırdım artık diski tutan *d* değil viski tutan el var.

5) Harddiskler çok serttir. O kadar serttirkiler ki Allaaahü üh! üüüh! Aklın hayalin durur. Daha yumuşak bir disk tabii ki var. Bu diskler İncilaylar'da kullanılır onlar bunları harddisk zannederler.

6) Senin ram kartın var mı? Varsa birisinin üzerine çıkıp yola çıkmayı deneyebilirsin. Gerçi biz go kartı Amiga'ya takmaya denedik ama olmadı! Ayrıca bunların kokartla da ilgisi yoktur.

Bu arada resimlerinizi bana göndermeyi sakın unutmayın. Gelecek ay tekrar bu sayfada buluşmak üzere hoşçakalın. CU LATER ve ALLIGATOR!


AMIGA'CININ HİKAYESİ
YAZAN - ÇİZEN
TUNÇ DİNDAŞ
1991
OLAYDAN SONRA BİR SÜRE HAPİS HAYATI YAŞADI. SAĞOLSUN BABASI
DAHA SONRA AMIGA İLE TANIŞTI..
ŞU REGISTERİ A0'A ATALIM. MOVE YAPALIM!
GECELER BOYU ÇALIŞTI, ÇALIŞTI VEE....
BAKIRKÖY RUH VE SİNİR
DÜT DÜT!
BUNDAN SONRA MEGA HİKAYE-LERİMLE SİZ-LERLEYİM
REVENGE OF DESPOT
İZLEYİN VE OKUYUN
CİNCİN BY PİLOT
SON
ŞİMDİ SİZE YARIM SAYFALIK BİR DESPOT Hİ-KAYESİ. BAKALIM KÜÇÜK YARATIK DESPOT NE-LER YAPIYOR?
HELLO
Hello Malice & Cerebroid
HMM! DUYDUĞUMA GÖRE PATAGONIA'DAKİ GÖREVİNİ BAŞARI İLE Bİ-TİRMİŞ. ZAMAN KAYBETMEDEN ONU BANA GETİRİN. ÇABUK OLUN!!....
DESPOT BULUNUR VE BAŞKANIN KARŞISINA ÇIKARILIR.. BAŞKAN ONA BİR GÖREV VE-RİR. ÇOK GİZLİ OLAN BU GÖREVİ SADECE DESPOT BAŞARABİLİR. KISA KONUŞMADAN SONRA...
GÖREVİ TAMAMLAN-MIŞ SAYIN..
ANLAŞTIK!!...
ARTIK O DURDURAMIYACAK BİR ÖLÜM MAKİNESİYDİ...
İŞTE YOKEDİLECEK YERİ BUL-MUŞTU BİLE. ARTIK GERİSİ ÇO-CUK OYUNCAĞIYDI.
İŞTE HEDEF!!..
SABBATH
YAPMASI GEREKEN TEK ŞEY TETİĞE BASMAK-TI. VE ONU YAPTI DA!....
PİLOT KARDEŞLER KIRATHANESİ
ATEŞ!
BOOM
ZAFER BENİMDİR!
GÖREV BİTİRİLDİ
YİNE SON

Sonsöz:

Bir zamanlar çocuklarımın amigada oyunlar oynadığı dönemde oyunların açıklamalarını el altında tutmak için başlamış olduğum projeye zaman içinde programların daha da gelişmesiyle devam kararı verdim. Örnek olarak Total Amiga PDF'leri görülebilir.

Dergiler taranırken elimde editlenebilir doküman olması ve az yer tutması için, çünkü jpeg resimlerde sayfa renklerindeki gri tonlamalar dahi byte'ler bazında dosyayı büyüttüğü için sade renkli beyaz sayfa elde etme amacıyla: Ayrıca sonradan PDF Maker veya OCR programları yardımıyla kolayca text dosyasına çevrilebilir.

1- 300-400 dpi renkli taranıp OCR (Fine Reader 8) ile Word'e aktarılmış.
2- İmla hataları da giderilerek, resimler düzenlenmiş,
3- Word üzerinden Acrobat ile PDF ye dönüştürülüp sayfalar sonradan birleştirilmiştir.
4- Reklamlar atlanmıştır. Fazla yer tuttuklarından.
5- Bazı sayfaların yazıları üzerinde resim olması nedeniyle yeniden yazılmıştır.

Yararlı olması dileğiyle.

haydar_abi